ATRAVÉS DAS TREVAS

um rpg com regras preguiçosas por ramon mineiro



escrito por ramon mineiro diagramado por ramon mineiro revisado por glauco lessa artes em domínio público segundo o Art. 112 reconhecido pelo § 2º do art. 42 da Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973.

AGRADECIMENTOS

Denise, minha mãe, que me ensinou a ser criativo e **João**, meu pai, meu exemplo do que é ser um homem bom.

Carol, que mudou minha vida.

João Paulo e Robson, meus anjos da guarda.

Murilo Dada, Estéfano Vitagliano, Chris Alexsander e Carol, os primeiros a caminhar **Através das Trevas** com seus aventureiros.

Aos amigos:
Alessandro Fonseca (pela força).
Guilherme Gontijo (pelos tutoriais) .
Lucas Rolim (pelas referências).
Thiago Rosa (que tá semrpre aí).

Aos colaboradores e amigos que toparam entrar nessa e criar comigo:
Angelo Dias, Nina Bichara, Jorge Valpaços Cecília Reis e Gustavo Tertoleone.

Aos amigos e produtores de conteúdo:
Mestre Xis e Amedyr.
Boi e Domy dO Canivete Films.
Pedrok e Roxo do Formação Fireball,
(esses caras são incríveis).
Lina e Tchelo do RPG Planet.
Biel do Taverna do BeerHolder Cego.
Lucas Dressler do QuestCast.

Às editoras parceiras **New Order** & **Sagen.**

A Leandro Tavares Rocha do Dungeonist que me ajudou muito antes, durante e depois do financiamento coletivo.

Aos apoiadores:
Gabriel Peixoto
Rodrigo “Elfo” Moreira



Através das Trevas é um jogo que escrevi enquanto devia estar trabalhando.

Quando era pra eu estar pensando em propaganda, ideias inovadoras, ganhar dinheiro, pagar aluguel e qualquer outra merda de adulto, eu tava aqui escrevendo um RPG. Não recomendo... Trabalhem.

Bom, eu me inspirei em **The Witcher, O Senhor dos Anéis, Diablo, D&D** e principalmente **The Legend of Zelda: Breath of the Wild.**

Para quem já joga RPG, fique à vontade para encaixar este jogo em qualquer estilo que quiser: old school, narrativista, gamista ou qualquer outro que sair da sua cachola, eu não ligo.

Eu digo apenas que **a única forma errada de jogar este jogo é não se divertindo com seus amigos.**

Para quem ainda não conhece RPG, **Através das Trevas** tem regras leves e preguiçosas, então é muito fácil e rápido aprendê-las e rodar uma mesa em uma entediante tarde de domingo, em vez de assistir Faustão. **Ô lokinho, meu!**

E pra quem já é RPGista, ele é perfeito para apresentar o RPG para pessoas que nunca jogaram. Elas vão pegar na hora.

Tive muita preguiça de criar regras elaboradas, então as deixei bastante flexíveis para que a **Mestra das Trevas** as utilize da melhor maneira para o grupo e preencha as lacunas que encontrar. Acredite em mim, tem uma porrada delas.

Me desculpe por dar todo esse trabalho a vocês, mas garanto que tudo vai dar certo. Eu só espero, do fundo do meu coração, é que você e seus amigos passem bons momentos jogando juntos.

ramon mineiro
agosto, 2019





“What is love? Baby, don’t hurt me, no more”

Eu vou te dizer o que é RPG.

É aquilo que os moleques do Stranger Things estavam jogando no primeiro episódio, lembra? Aquele com o Demogorgon?

É o jogo que as pessoas mais legais jogam!

RPG é a sigla para RolePlaying Game, o jogo de interpretar papéis.

Envolve imaginação, faz de conta e criatividade, onde todas as cenas e ações acontecem dentro do seu CÉREBLOOOW.

A maioria dos jogadores assume os papéis dos aventureiros ou heróis. Você vai falar como seu herói, fazer o que ele faria e tomar todas as decisões que competem a esse personagem.

Vamos chamá-los de Personagens do Jogador, os PJs.

O jogador que não é um PJ é a Mestra das Trevas, ou Mestra.

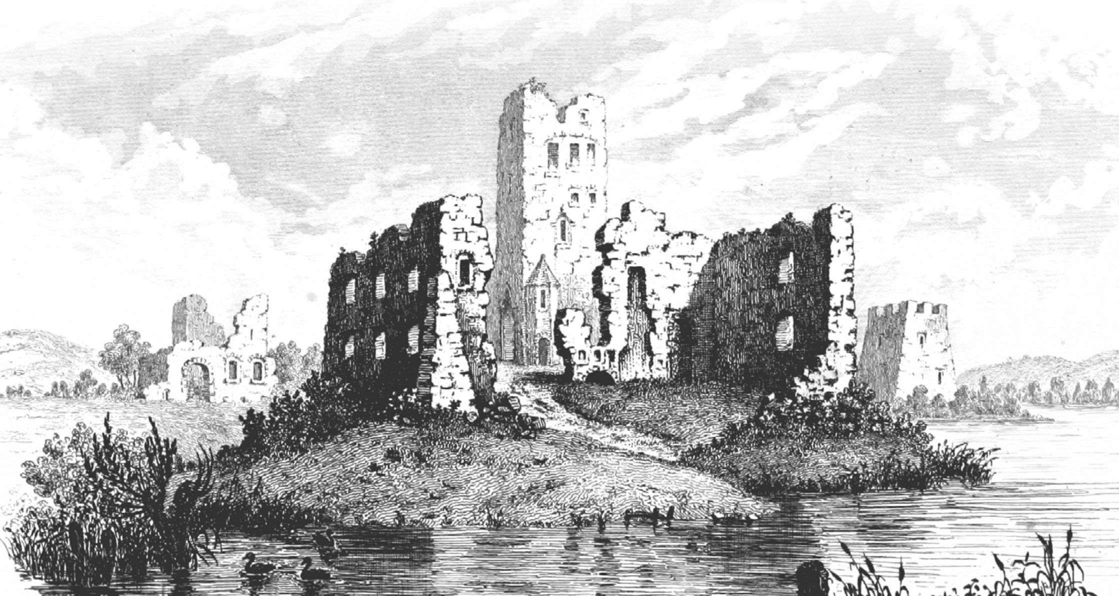
Enquanto os PJs controlam apenas seus personagens, a Mestra é responsável por controlar todo o resto, inimigos, monstros, ambientes, armadilhas e outros personagens conhecidos como Personagens Não Jogadores, os **PNJs ou NPCs.**

A Mestra das Trevas tem um baita trampo pela frente. Ela é quem vai criar a narrativa, a história, desafios e ganchos para que os jogadores tenham uma aventura para jogar. Além disso, é a Mestra que serve aos jogadores um ambiente no qual **todos estejam confortáveis e seguros, incluindo ela própria, claro.**

Para isso acontecer, antes da primeira aventura, todos os PJs e a Mestra das Trevas, precisam deixar muito claro quais as situações que não gostariam de ver acontecendo no jogo. Afinal, alguns momentos podem ser desrespeitosos, carregar algum tipo de discurso de ódio ou até servirem de gatilhos emocionais para alguem que esteja participando da mesa.

Antes de começar, conversem bem e façam um belo contrato social. Isso evita diversos problemas e também deixa mais estreito laço de amizade que seu grupo já tem.

Lembre-se: não seja babaca!



MUNDO EM RUÍNAS

O mundo era cheio e maravilhoso.

Muitas cidades e vilas ocupavam as terras onde tinha muita coisa boa. A humanidade tinha vários problemas mas tudo seguia nos conformes.

Até as Trevas surgirem.

Um fenômeno conhecido como **A Quebra** fechou as portas cósmicas que traziam a magia para este mundo e o impacto foi imenso.

A maioria das criaturas mágicas morreu e todos os usuários da magia ficaram completamente loucos. **Essa foi apenas a primeira onda de catástrofes.**

Os **anjos que estavam neste plano não puderam mais voltar** para seus palácios celestiais, tornando-se figuras maléficas que se alimentam de tragédias.

Depois, **os mortos se levantaram dos túmulos,** aumentando suas hordas enquanto massacravam os vivos.

Os poucos sobreviventes do apocalipse fugiram para as regiões mais remotas do mundo, que passou a ser conhecido apenas por "**Aqui**".

Assim, **os anos se passaram,** e Aqui **está tomado por ruínas**. A natureza voltou a crescer sobre as pedras, madeira e o ferro dos velhos templos, castelos e cidades.

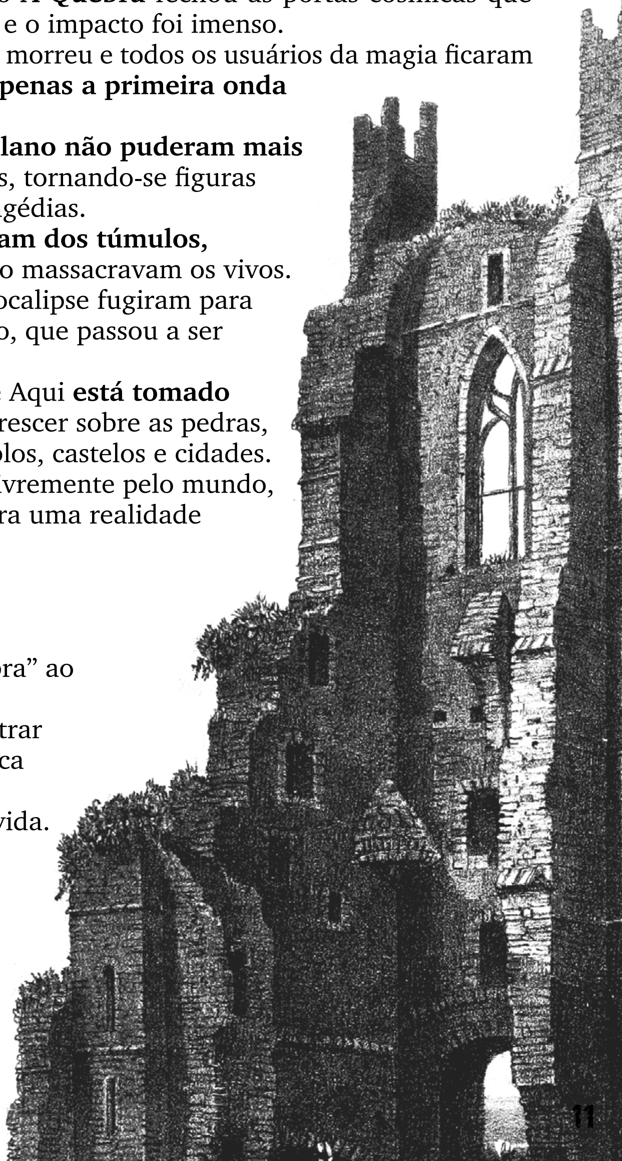
Animais voltaram a caminhar livremente pelo mundo, pintando um quadro belíssimo para uma realidade cheia de sangue e terror.

É Aqui que você entra.

Descubra os segredos da "Quebra" ao explorar estas ruínas.

Quem sabe você consiga encontrar respostas para perguntas que nunca pensou em fazer. Talvez encontre um objetivo maior, um rumo pra vida.

Talvez até encontre um motivo verdadeiro pelo qual você é um daqueles que caminham **Através das Trevas.**





CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS

Existem atributos. Quatro deles.

Eles representam tudo o que seu personagem é. Você começa com 4 pontos para dividir entre eles.

Força

Este atributo representa o quão parrudo e forçudo é seu personagem.

Também diz o quanto ele é competente no combate direto, usando espadas, machados ou o próprio murro.

Rapidez

Você quer que seu personagem seja esguio e rápido? Quer ter habilidades acrobáticas além de uma ótima mira com arcos e facas?

Se sim, este é o seu atributo.

Carisma

Você tem uma cara boa e sorriso bonito. Por isso consegue sempre os melhores preços no mercado e sabe levar os idiotas na lábia.

Sagacidade

Você sabe das coisas: te contaram causos, lendas. Você leu alguns livros ou ficou sabendo por aí.

Ninguém sabe direito o que diabos aconteceu com o mundo, mas você é quem tem mais chance de descobrir.



MAGIA

Primeiro veio a falta de ar, depois uma vontade de rir histericamente.

Magos e bruxas passaram a lidar com as outras pessoas na base dos gritos e xingamentos. Os pensamentos se embaralhavam, e nada mais parecia fazer qualquer noção lógica.

Quando a magia sumiu, os Magos ficaram loucos. Seus belos e requintados mantos e túnicas foram trocados por trapos e suas as Altas Torres de Magia se tornaram Torres de Loucura.

O que sobrou, foi apenas um resquício de magia, e ela nem se compara ao que já foi um dia.

Todos conseguem fazer magia, mas apenas os magos ainda guardam a verdadeira perícia.

Pontos de Magia Iniciais

***Guerreiro:** 1*

***Ladino:** 2*

***Mago:** 4*

ÂNCORA

A âncora é o apego de um personagem pela vida. Aquilo que faz com que este fulano permaneça viajando mesmo com tantos perigos à solta.

Escreva uma frase que indique o motivo ou objetivo que ele ou ela tem para caminhar por Aqui.

Dependendo do caso, âncoras podem conceder bônus ou penalidades a testes que sejam relacinados a elas.

PERÍCIAS

Ter perícias significa que você é bom em fazer algumas coisas e não tê-las significa que você faz outras coisas bem mais ou menos.

Mas não se preocupe, não precisa ser bom em tudo. Por isso você tem companheiros que sabem fazer outras coisas, e aí todo mundo se ajuda.

Toda classe tem algumas perícias estabelecidas, além de 1 ou 2 pontos pra gastar.

Elas são:

ARMAS

Espadas, machados, adagas, facas de manteiga ou os própios punhos.

Você sabe como utilizá-las para machucar pessoas com elas.

Machucar muito.

ARCOS

Você é bom em atirar flechas, facas e coisas leves. Sua mira é bem melhor do que a da maioria.

CORDAS

Você entende de equilíbrio e do uso de nós e cordões.

São úteis em diversas situações e você conhece a maioria delas.

LÁBIA

Você é bom em persuadir e convencer pessoas a fazerem algo pra você.

Melhor ainda quando elas não sabem quando estão sendo enganadas.

MÚSICA

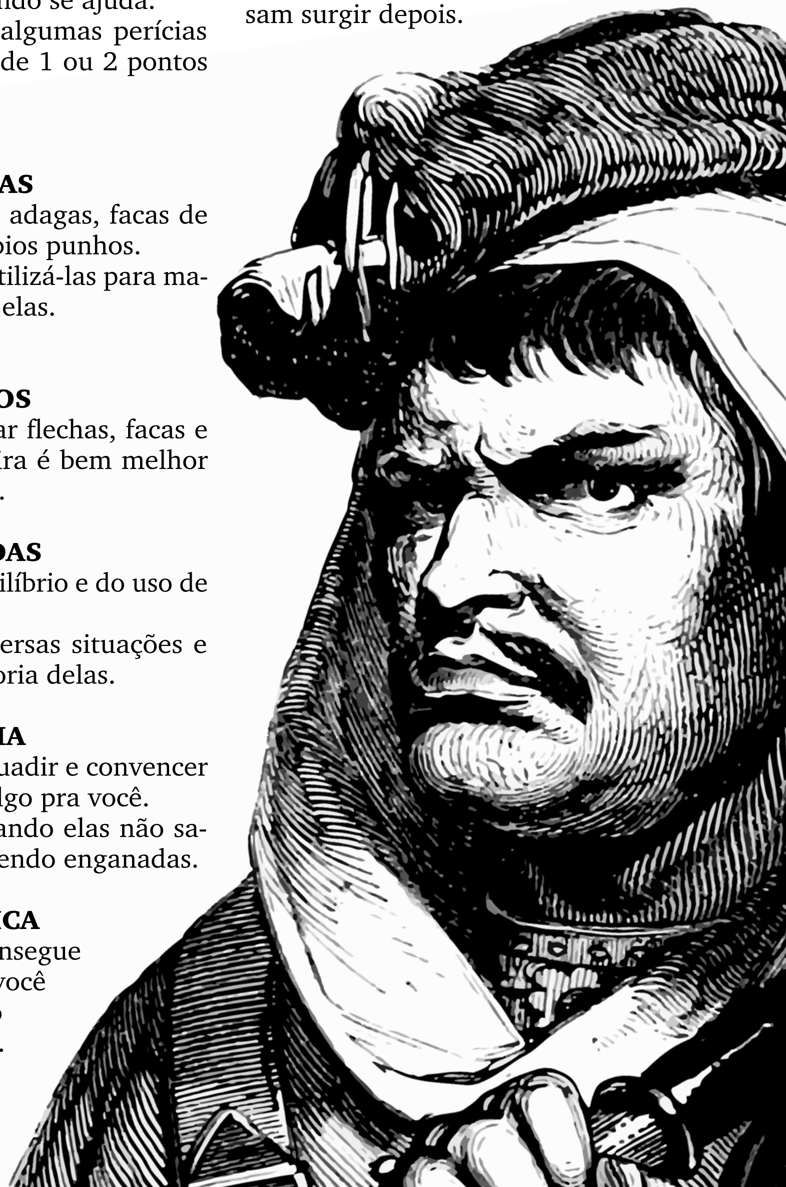
Uma bela canção consegue melhorar o clima e você sabe tocar o coração das pessoas com ela.

Os instrumentos musicais são suas ferramentas para conquistar e seduzir.

HISTÓRIA

O que aconteceu com o mundo? Por que os mortos voltaram e tudo está em ruínas? Quem são os Grandes Mestres?

Talvez você tenha a resposta dessa pergunta e também de outras que possam surgir depois.



FURTIVIDADE

"Achado não é roubado" é seu lema.

Em um lugar como Aqui você se vira com coisas que não lhe pertencem. Você sabe se esconder, tem passos leves e dedos rápidos.

OFÍCIO

Construir ou consertar coisas é o que você sabe fazer: botes, armadilhas, cabanas... Enfim, quase tudo o que demanda algumas ferramentas e algum tempo de trabalho.

SOBREVIVÊNCIA

Paisagens extremas não são estranhas a você. Há muitas delas Aqui. Florestas, montanhas, vulcões e pântanos.

Você sabe se virar na maioria delas, ou pelo menos acha que sabe.

ATLETISMO

Correr, nadar, pular, escalar, fazer acrobacias, saltar. Você é hábil em tudo o que demanda esforço físico.

PERCEPÇÃO

Você está sempre alerta ao que estiver escondido ou que seja muito pequeno para ser percebido naturalmente.



Flamongo and Grom

CLASSES DE PERSONAGEM

Seu personagem pertence a uma de três classes disponíveis neste jogo.

Só há três classes porque eu joguei muito Diablo 1 e também porque é o suficiente. As regras são tão flexíveis que você pode fazer o guerreiro, ladino ou mago que quiser.

Mas não tem clérigo.

Os deuses não se importam com o mundo, e neste momento devem estar criando outro universo muito mais legal que esse Aqui.

Cada classe tem algumas perícias e Pontos de Vida diferentes.

Vamos a elas:

GUERREIRO

Quando a Magia sumiu d'Aqui e os magos ficaram doidos, os **guerreiros foram a única força que se levantou contra as trevas.**

Operários, fazendeiros, cavaleiros e nobres. Todos responderam seus chamados às armas, enfrentando hordas de mortos-vivos e os **monstros que vieram direto do abismo.**

Você escolhe: seu guerreiro ou guerreira pode ser um **Soldado**, uma **Bárbara** que vive junto de seu clã.

Pode ser uma **Artista Marcial**, uma nobre **Cavaleira** ou um famoso **Brigão de Bar da gentalha.**

Você sobrevive na base da porrada e se deu certo até agora, não tem porque mudar o método.

Conselho: todos os que andam através das trevas deveriam ter um guerreiro no grupo.

TRAÇOS DE GUERREIRO

Pontos de Vida: 1d6+6
Dano Padrão: 1d6+2
Defesa: 7
Perícias: Armas, Arcos, Atletismo, + 1 ponto para outras perícias.

Escolha um Estilo de Luta:

Espada e Escudo
Aumente a **defesa em +1** sempre que lutar com um escudo e uma arma média, tipo uma espada curta.
Dano: 1d6+2

Arma Grande
Você luta com uma espada longa ou com um machadão.
Dano: 1d6+5

Duas Armas
Você luta com uma arma média em cada mão, podendo fazer dois ataques no seu turno.
Dano: 1d6 por ataque.

Artes Marciais
Socos e chutes fazem você ser uma arma viva. Ataque usando a perícia Atletismo no lugar de Armas e você pode fazer dois movimentos no seu turno de combate.
Dano: 1d6+2

Atirador
Gaste seu movimento para mirar e aumente o dano da flechada. Adicione 1 ponto na perícia Percepção e +1 na perícia Arcos.
Dano: 1d6+5

LADINO

Ladinos sobrevivem vasculhando as ruínas por coisas valiosas, tesouros e artefatos antigos. **Não têm medo de lugares abandonados** nem de sujar as roupas para alcançar o que buscam.

Versáteis, alguns até fazem poucas magias, enquanto outros sabem se virar bem numa boa briga.

Ladinos usam sua furtividade para **ganhar a vida de modo gatuno e traiçoeiro entre as os sobreviventes das novas cidades**.

É sempre bom ter um Ladino para guiar o grupo... se o pagamento for justo, claro.

TRAÇOS DE LADINO

Pontos de Vida: 1d6+4
Dano Padrão: 1d6+1
Defesa: 7
Perícias: Arcos, Cordas, Furtividade, Atletismo, Percepção e +2 pontos para dividir entre as demais perícias.

Escolha um Estilo de Ladinagem:

Assassino

Seus ataques são furtivos e mortais.

Sempre que der um ataque surpresa, role +1d6 na sua jogada de dano. Além disso, some +1 ponto nas perícias Armas ou Arcos.

Bardo

Um períto musical que viaja pelo mundo carregando seu precioso alaúde ou tamborzinho.

Bardos também não batem muito das ideias e adicionam +1 Ponto de Magia na ficha.

O Bardo pode preparar apenas 2 feitiços, e ganha +1 ponto extra nas perícias Música e História.

Vasculhador

Você sabe caminhar pelas ruínas e detritos espalhados no mundo. Consegue enxergar com pouca luz e ganha +1 em Sobrevivência e Percepção.

Ladrão

Você sabe como se mover sem ser visto e vive de roubos e furtos.

Coloque +1 ponto nas perícias Furtividade e Lábia.

MAGO

Depois da Quebra, nenhuma criança nasceu com o dom da magia, o que torna esses senhores os últimos que sabem utilizar o que restou.

Eles gritam, enxergam coisas que não estão ali, falam sozinhos e são totalmente paranoicos.

Os feitiços de hoje não são tão rebuscados quanto as bolas de fogo e misseis mágicos de antigamente, mesmo assim são legais demais.

Você não bate bem, é meio sem noção mas sabe fazer magia.

TRAÇOS DE MAGO

Pontos de Vida: 1d6+2
Dano Padrão: 1d6
Defesa: 6
Perícias: História, Música, Percepção e +2 pontos para dividir entre as qualquer outra perícia.

Crie seus feitiços:

Não há uma lista de feitiços porque a poderosa magia se foi.

Hoje os magos precisam de componentes físicos, falar alguns encantamentos em voz alta e depois torcer para acontecer o efeito desejado.

Primeiro, é preciso definir o componente da magia.

Para fazer isso, role 1d6 para cada coluna, em seguida outro d6 para localizar o componente daquela linha.

1-2	3-4	5-6
sangue	cobra viva	dente humano
fungos	caveira velha	esterco
pássaro morto	prata	azeite
vermes	gelo	ratos
mel	um morcego	pedras
madeira	insetos	cristal

Algumas palavras precisam ser ditas ao se conjurar o feitiço. Role 1d6 para cada coluna das tabelas abaixo e escolha a palavra daquela linha.

No fim, seus encantamentos devem ter 3 palavras que precisam ser ditas em voz alta **pelo jogador**, para que tudo tenha o efeito esperado.

A maneira como as palavras mágicas são ditas pode diminuir a dificuldade do teste, então capriche.

kry	paírno	Rinn
terug	píso	odo
die	o	keui
sewe	eptá	brith
sleutel	kleidí	uin
klippe	pétres	fuin

wien	se ko	ou
der	fifun	genyen
Häll	sókè	anpil
wäert	loju	rezon
fannen	rẹ	pou
dëst	awọn ala	viv

maneg brukk	thig	mucho dinero
er klarag	gabh tlachd	a quién
menesk	beatha	encontrar
reiseg	le	la
hvileg	biadh	siete
forbrukk	agus lionn	piedras clave

Por fim, temos o efeito mágico. Eles são aleatórios, pois a magia controlável já não existe mais.

Role 1d6 para cada coluna e linha para determinar o efeito.

1-2	3-4	5-6
ensurdecedor	congelante	acelera
hipnótico	infernal	tranquiliza
pesado	levitar	protege
expulsão	causa dor	alonga
fascínio	amaldiçoa	fortalece
sono	abençoa	enoja

Todas as definições são vagas e não entregam nenhum resultado claro. Isso é de propósito, afinal é trabalho do Mago e da Mestra criarem um feitiço interessante.

E também porque eu não tô a fim de ficar escrevendo um monte de descrições para magias.

Isso aqui não é D&D.

No fim, cada feitiço deve sair parecido com o descritivo abaixo:

Nome: SLEUTEL O RINN
Componente: Vermes
Efeito: Hipnótico
Descrição:

Quando esfregar o suco dos vermes no olho da vítima, ela passa a acreditar em tudo o que eu digo, e a me obedecer durante 1d6 turnos.



Fandalg, the Red



RESUMO

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1. Escolha uma Classe:

Guerreiro: Aquele que luta.
Ladino: Aquele rouba.
Mago: Aquele que grita e faz magia.

2. Distribua seus Pontos de Perícia:

Adicione 1 ponto para cada perícia de classe e também 1 ou 2 pontos extras, dependendo da classe escolhida.

3. Distribua 4 pontos entre os atributos:

Força: O uso do corpo e da brutalidade.
Rapidez: O uso da destreza.
Carisma: O uso da lábia e da sensualidade.
Sagacidade: O uso da memória e da inteligencia.

4. Crie uma âncora:

Qual é o maior motivo ou objetivo que faz seu personagem continuar viajando por Aqui? Ela pode conceder bônus ou penalidades aos testes, dependendo do caso.

5. Escolha um estilo ou crie suas magias:

Guerreiros precisam escolher entre os seguintes estilos de luta:
Espada e Escudo, Arma Grande, Duas Armas, Artes Marciais, Atirador.
Ladinos também escolhem um estilo: Assassino, Bardo (crie uma magia), Vasculhador e Ladrão. Magos criam 3 magias no primeiro nível.

CRIANDO MAGIAS

1. Role 1d6 para cada coluna na tabela de componentes. Faça isso 3 vezes.
2. Role 1d6 para cada coluna nas 3 tabelas de encantamentos.
Crie 3 encantamentos com 3 palavras.
3. Role 1d6 para cada coluna na tabela de efeitos mágicos e crie os resulta do feitiço junto com a Mestra das Trevas.



REGRAS DO JOGO

Regras são feitas para serem quebradas, mas as deste jogo são tão malemolentes que talvez não seja preciso fazer nada disso.

Elas são usadas para ver se alguma ação de PJ ou NPC tem consequências positivas ou negativas. Para chegar aos resultados, utilizamos os testes.

TESTE

É sempre a Mestra que decide quando um teste é necessário, e para fazê-lo basta rolar um dado de seis lados **(1d6)** e adicionar +1 para cada ponto de atributo e perícia que seja pertinente à situação.

Se o resultado final for **igual ou maior que 7, o teste é um sucesso,** e o jogador consegue fazer o que quer.

Claro que **alguns riscos podem ser mais difíceis que outros**. É o caso da Mestra das Trevas aumentar o número alvo do teste para 8, 9 ou até mais.

Por outro lado, boas ideias e criatividade para superar um desafio, podem diminuir a dificuldade, ou até evitar totalmente o teste.

Grom, o guerreiro, precisa empurrar uma pedra imensa que está tapando a saída.

O jogador rola 1d6 e obtém 4. Ele tem 2 pontos em Força e os soma ao dado, mas 6 não é o suficiente para alcançar 7. Só que ele também pode somar seu único ponto na perícia Atletismo ao resultado.

4+2+1 = 7. Pronto!

A Mestra pode fazer isso questionando o modo como os jogadores querem fazer sua ação. **Lembrando de seus itens, habilidades e que podem e devem ajudar uns aos outros**.

Caso haja um fracasso, a Mestra deve apontar quais são as consequências: talvez alguns Pontos de Vida sejam perdidos mas quais outras situações podem ocorrer por causa deste desastre?

Aproveite as falhas para impulsionar os conflitos e cenas adiante, tornando-as mais frenéticas: se um guerreiro cair, faça com que sua espada tenha parado mais longe ou acabou derrubando um amigo junto.

SORTE

Uma jogada de sorte pode ser feita onde o acaso independe da habilidade dos PJs.

Uma jogada de Sorte pode ser feita pela Mestra ou pelos PJs, quando há dúvidas sobre situações inesperadas em algum ambiente ou situação.

Por exemplo: "será que há um esfregão neste banheiro sujo?" "Será que há guardas passando por aqui nesse exato momento?

Para chegar no resultado role o dado, se o número virado for 1, 2 ou 3 a resposta é positiva.

Portanto, se o resultado é 4, 5 e 6 a resposta é negativa. E assim, o futuro fica nas mãos do destino.

COMBATE

Essa é a arte de sentar o braço em alguém enquanto evita que este mesmo alguém lhe acerte de volta: a famosa pancadaria desenfreada.

As regras de combate também são simples e vamos aprendê-las juntos, como uma família feliz e briguenta:

1- Iniciativa

O combate começa quando algum jogador está para usar de violência contra um oponente, e vice-versa.

Neste momento respondemos uma pergunta: **É um ataque surpresa?**

Sim.

No caso, o atacante realiza sua ação primeiro. Em seguida, age quem foi pego de surpresa.

Não.

Então vamos rolar Iniciativa.

Todos rolam 1d6 + Rapidez.

Os jogadores que tiverem os resultados mais altos agem primeiro e no caso de empate, a Mestra tem a primeira atitude.

Entre jogadores, o desempate é decidido na conversa, como fazem duas pessoas civilizadas.

Grom começou uma briga na taverna porque não pagou pela cerveja choca.

Ele e o dono da taverna fazem sua jogada de iniciativa. Grom rola 3 +1 ponto de sua rapidez, somando 4.

O oponente é mais rápido e tem resultado 5. Uma cadeira arrebenta na cara do Grom antes que ele tenha a chance de tirar a espada da bainha.



2- Turno de Combate

Em cada turno, o PJ pode fazer uma ação e um movimento.

Ações são ataques, magias, trocar de arma, mirar ou qualquer coisa feita em mais de um instante.

3- Ataque

Para ataques corpo-a-corpo a jogada é de 1d6+ Força+ Armas.

Se o resultado for igual ou maior que a defesa do oponente, o ataque acerta e o dano é rolado em seguida.

Em ataques a distância, a jogada é 1d6 +Rapidez +Arcos contra a defesa do oponente.

4-Dano

Sempre que um ataque acerta, o jogador rola seu valor de dano.

Pode ser o dano padrão de classe ou aquele que corresponde ao Estilo de Luta ou Estilo de Ladinagem.

O resultado é subtraído do total de **Pontos de Vida (PVs)** do oponente.

5- Morte

Quando os Pontos de Vida de PJs chegam a ZERO ela MÓ-RREU.

Mas calma!

Talvez o destino ainda tenha algo para você: role 1d6. **Se cair 1 ou 6, sua personagem permanece com 1 PV**, mas fica desmaiada e não pode fazer outra ação naquela luta.

Se a mesma PJ morrer outra vez no mesmo dia, não pode refazer o teste e está morta de vez.

6- Recuperação

Recupere PVs após um longo descanço em um lugar tranquilo.

Também é possível recuperá-los com pocões de cura, remédios ou feitiços, embora sejam raros os especialistas em magias de cura.

USANDO MAGIAS

A princípio, um mago ou maga pode usar a quantidade de feitiços por dia igual a seus Pontos de Magia. Ou seja, **no primeiro nível, só é possível conjurar quatro magias no mesmo dia.**

No dia seguinte, o mago pode preparar novos feitiços, mas precisa abandonar os feitiços anteriores.

Todos eles.

Para fazer magia, **é preciso rolar 1d6, somar os Pontos de Magia, e tirar um resultado que seja igual ou maior que 7.**

A maneira como o jogador diz o encantamento ou descreve como utiliza os componentes, pode diminuir a dificuldade do teste.

A Mestra, porém, **nunca deve aumentar a dificuldade** ou impor penalidade ao teste por conta disso.

Se a jogada for um sucesso tudo sai como o esperado, se não, a Mestra pode dar uma consequência estranha e bem criativa para tal falha, sempre impulsionando a história adiante.

E os outros? Os não-magos? Por que todos tem Pontos de Magia?

Bom, com preparo antecipado, **todos podem tentar alguns truques aqui ou ali mas sempre há um custo:** enquanto alguns já têm os cérebros queimados com a loucura, os outros precisam pagar com um pouco da sanidade para utilizar tantos feitiços e encantamentos poderosos.

Fandalg, o Vermelho está lutando com uma horda de zumbis, mas ele tem o feitiço perfeito para o momento.

Assim, Fandalg se afasta do morto-vivo contra quem está lutando e tira um pouco de esterco da bolsa.

Enquanto come o esterco, Faldalg grita: "HALL SE KO POU"!!!

O jogador faz uma rolagem e o d6 tem resultado 2 + 4 Pontos de Magia = 6.

Falha.

A magia supostamente deveria fazer todo mundo se sentir mais leve e rápido para sair correndo, mas o feitiço não saiu como esperado, Fandalg e os outros apenas se sentem mais leves por começarem a vomitar tudo o que tinham na barriga.



Fandalg, o Vermelho, adentra uma taverna cheia de gente de cara brava. Grom, seu companheiro, está bêbado e dormindo em um canto, todo fodido.

Sua unica opção é usar seus poderes e botar todo mundo pra dormir, então ele quebra um cristal e cheira o pó de vidro com seu grande nariz, enquanto suas narinas pingam sangue ele grita:
FORBUKK LE PIEDRAS CLAVE!!

Desta vez ele tira 4 no d6, soma seus Pontos de Magia e tem resultado 8. Parabéns.

Os homens na taverna capotam de sono, um deles chega a quebrar o pescoço na quina da mesa quando cai.

Flamongo, a Ladina, decide que quer fazer uma magia. Assim, ela prepara um feitiço como fazem os magos. Mas quando o faz, passa a ouvir vozes no pé do ouvido, dizendo que aquilo "não é uma boa ideia".

Começou, Flamongo já não está tão bem da cabeça, seu olhar já não é completamente são.

Quando termina de criar seu feitiço ela o coloca para testes. Rolando o dado, ela dá sorte e tira 6 + 2 Pontos de Magia, resultando em 8. Sucesso!

De agora em diante, ela será chamada de: Flamongo, a quase-maga.

A LOUCURA

Desde a Quebra, a loucura é o comportamento padrão de todos os magos, afetando com mais intensidade quem faz magia o tempo todo.

Por causa da doença insana, as pessoas Aqui pararam de ensinar magia aos mais jovens, deixando os magos à margem dessa sociedade sobrevivente e pós-apocalíptica.

Se usar todas as magias preparadas no mesmo dia, o usuário de magia tem um surto de loucura e precisa lidar com as consequências de sua maluquice incontrolável.

Role a tabela abaixo para ver o que vai acontecer com o PJ doidão. Claro que o jogador pode vir com alguma outra ideia ou pensamento a respeito de seu próprio surto psicótico, mas lembre-se de que todos na mesa precisam estar confortáveis com isso.

Para voltar ao normal, o afetado precisa fazer um teste de Sagacidade com dificuldade 7. Se falhar, o surto permanece até o dia seguinte e todas as rolagens são feitas com penalidade de -1 no resultado.

1-2-3

1	preciso me casar agora mesmo porque posso morrer a qualquer momento
2	vejo pessoas pegando fogo ao meu redor o fim do mundo chegou novamente.
3	os animais disseram que estamos mortos e somos apenas peças no jogo dos deuses.
4	é tudo tão engraçado... hahahahaha. eu não consigo parar de rir...HAHAHAHA!
cinco	eu já não sou mais humano, sou uma galinha e como tal, preciso botar um ovo.
4	você é a causa da minha dor e merece morrer asfixiado pelas minhas mãos.

4-5-6

UM	sou um com a natureza e preciso me unir a ela de corpo, alma e sem roupas.
2	todos querem me matar! preciso cavar um buraco e me esconder!
3	sou um bebê! não tenho controle do meu intestino e só quero chorar!
quatro	vou mostrar os dentes, e latir como um cão raivoso, eu que mando aqui!
6	nada melhor do que celebrar a vida com uma dança frenética que balança o quadril
5	tudo parece tão pesado e preciso me deitar gritando para o deus do chão.



OUTRAS REGRAS

VIAGENS

Aqui é um lugar muito perigoso.

A paisagem, por contraste, é deslumbrante: a natureza tomou de volta seu espaço, invadindo velhas construções onde só tinha um monte de pedra, ferro e gente chata.

Rios e árvores gigantes cresceram onde antes havia templos, assim como os desertos e picos nevados cobriram cidades inteiras.

Para cada dia de viagem, **a Mestra pode fazer uma rolagem na tabela de encontros na página 51,** para ver se há problemas no caminho.

Esses encontros não precisam acontecer na mesma hora: a Mestra pode dar dicas ao grupo sobre o perigo que está por vir sem o revelar de cara, se os jogadores matarem a charada, podem evitar o desafio sem entrar numa treta selvagem.

Ela também pode fazer bom proveito da paisagem inóspita para criar desastres naturais e armadilhas da própria natureza.

RUÍNAS

Elas estão em quase todos os lugares d'Aqui: cidades antigas, castelos, faróis, templos e ilhas.

Como esses lugares foram atacados por exércitos de monstros, muitas coisas ficaram enterradas nos escombros, como artefatos antigos, itens mágicos e segredos sombrios.

Falando nos monstros, eles ainda ocupam os corredores e salas dessas ruínas, esperando aventureiros aparecerem para serem devorados.

Ao explorar uma ruína, é sempre bom avaliar se os ganhos compensam os perigos.

ARMADILHAS

Os antigos adoravam o ouro e faziam de tudo para proteger seus tesouros.

Por isso, armadilhas são comuns em ruínas e muito eficazes em deixar os ladrões bem longe.

Mestra, use armadilhas como quiser, mas aconselho a dar pistas sobre elas (sem entregar de bandeja), para que seus jogadores possam ter ideia do que os aguarda.

Armadilhas podem ser percebidas com um teste de Sagacidade + Percepção, desarmadas usando as perícias Ofício ou evitadas com Furtividade e criatividade.

A maioria delas foi feita para matar, não machucar. E é isso que vão fazer.

DOENÇAS

Começa com um espirrinho, e quando percebe, o sujeito tá quase morto com o corpo cheio de pereba.

Certamente quem viaja tanto tem mais chance de contrair alguma coisa estranha. A Mestra pode decidir diminuir pontos de atributo por algum tempo e pedir testes de Força para resistir aos sintomas.

Para sarar, o doente precisa de um descanso tranquilo, algum tipo de tratamento e chá de boldo. Porque chá de boldo cura qualquer coisa.

VENENOS

Eles podem ter vários sintomas: sono, caganeira, tontura e morte. O tipo de veneno depende da criatividade de quem os faz.

Às vezes basta um teste de Sagacidade para descobrir qual é o tipo do veneno em questão.

Como as doenças, os sintomas do veneno podem reduzir alguns pontos de atributos ou aplicar dano contínuo até a vítima morrer de morte morrida.

SUBINDO DE NÍVEL

Talvez você seja teimoso o suficiente para continuar vivo durante suas viagens através das trevas.

Isso é sinal de que seu personagem se tornou mais forte e experiente.

Através das Trevas encoraja a Mestra a criar **pontos de virada** para determinar quando os personagens sobem de nível.

Outros critérios também podem ser escolhidos pelo grupo para determinar o *level up*. Por exemplo: o quão bem o grupo interpretou seus PJs, quantas ideias boas tiveram para superar desafios, ou até quantos tesouros trouxeram de volta das ruínas.

A opção deve ser de comum acordo por todos, mas de qualquer forma, o *timing* é essencial neste momento.

Subir os PJs de nível muito rápido, pode fazer com que eles superem desafios interessantes de maneira banal. Por outro lado, PJs que demoram para subir de nível pode acabar se frustrando por sempre servirem de bucha de canhão. Essa é outra decisão que aconselho ser tomada em conjunto.

Cada classe tem sua tabela de evolução que vou mostrar a seguir:

Nível de Guerreiro	
1	atributos iniciais
2	+1d6 PVs +1 perícia
3	+1 atributo, +2 pontos no dano
4	+1 ação em combate +1 perícia
5	+1d6 PVs +1 atributo
6	+1 estilo de luta e +1d6 no dano

Nível de Ladino	
1	atributos iniciais
2	+1d6 PVs
3	+1 atributo +1 perícia
4	+1d6 dano no ataque furtivo +1 ação em combate
5	+1 atributo +2 perícias
6	+ 1 estilo de ladinagem

Nível de Mago	+1 magia por nível
1	atributos iniciais
2	+1d6 PVs
3	+1 atributo +1 Ponto de Magia
4	+3 perícias +1 ação em combate
5	+2 magias por dia +1 atributo
6	+1 PM /magias com efeitos maiores

MULTICLASSE

Quando evoluir o PJ, você também pode pegar níveis de outra classe.

No momento de atualizar a ficha, se o Guerreiro de 1 nível resolve ser um Ladino quando subir de nível, ele será um Ladino de nível 2, adquirindo as habilidades equivalentes ao nível das tabelas.

Porém o dano e os Pontos de Vida permanecem os da classe original e é preciso escolher apenas um Estilo entre os de Ladino ou Guerreiro.

Os Pontos de Magia da classe original se mantém, some +1 para o primeiro nível de Mago escolhido.



RESUMO

COMBATE

1. Iniciativa

1d6 + Rapidez. Quem tirar o número mais alto começa seu turno e segue ordem decrescente.

2. Ação e Movimento

No turno, o jogador pode se mover e fazer uma única ação:
Atacar, usar um item, conjurar um feitiço, fazer alguma coisa que tome mais que um instante.

3. Atacar

Role 1d6+ Força para ataques corpo-a-corpo e compare o resultado com a defesa do adversário. Se o resultado for igual ou maior do que ela, o ataque tem efeito e a rolagem de dano é aplicada.
Para ataques à distância, a jogada é de 1d6 + Rapidez.

4. Magias

Para fazer uma magia em combate, o mago precisa rolar 1d6 + seus Pontos de Magia. Se o resultado for 7 ou mais, o feitiço sai como esperado.
Se falhar, a Mestra das Trevas determina seu efeito adverso.

5. Dano

Faça sua rolagem com o Dano Padrão ou o dano do Estilo, em seguida sub traia o resultado dos Pontos de Vida do oponente.

6. Morte

Quando os Pontos de Vida de PJ chegam a zero, ele está "morto".
Mas há uma esperança. Role 1d6, e se o resultado for 1 ou 6, a personogem retorna com 1 Ponto de Vida, mas está fora de combate.





ATRAVÉS DAS TREVAS

A QUEBRA

O mundo tinha um nome, mágica e muitas coisas bonitas. Também havia humanos que nunca se davam bem.

Mesmo sendo únicos na terra, eles inventavam motivos para brigar entre si, e sempre havia alguém querendo ser ainda mais poderoso do que as colega do lado.

Esses homens e mulheres de grande ambição e ganância, passaram a valorizar mais a riqueza do que o bem comum, tornando-se lordes e tiranos enquanto o povo morria de fome, doenças e desgraças.

Sempre em busca de poder, essas pessoas ruins foram chamadas de **Mestres da Escuridão.** Um deles, em particular, tomou vantagem de seus talentos mágicos e ficou ainda mais forte que os demais.

Surgiu assim...

O SENHOR DAS TREVAS

Vários reinos se uniram para combatê-lo, e depois de incontáveis guerras e vidas perdidas, o **Grande Algoz** foi derrotado, mas descobriu algo que mudou a história do mundo.

Um artefato mágico e muito poderoso, dado pelos deuses aos primeiros homens, que transportava a magia de reinos cósmicos e celestiais para este plano Aqui.

Este artefato é conhecido como:

A PEDRA DOS PORTAIS

Em segredo, o inimigo procurou pela **Pedra dos Portais**, até encontrá-la no fim do mundo.

Para que ninguém pudesse ter poder semelhante ao seu, o Senhor das Trevas tentou destruí-la.

Só que mesmo utilizando toda a força que tinha, não conseguiu realizar a façanha completamente.

A sagrada **Pedra dos Portais** foi dividida em **Sete Partes**.

Essa foi a Quebra.

Neste exato momento, a magia parou de correr Aqui, os mortos levantaram de seus túmulos, monstros e demônios saíram do fundo do inferno, os anjos caíram e a calamidade chegou para espalhar morte e terror.

Centenas de milhares de pessoas morreram, mas os sobreviventes se juntaram em fortalezas, aprendendo a ficar vivos e reestabelecendo algumas cidades com o passar do tempo.

O Senhor das Trevas, com seu poder bastante reduzido, escondeu as **Sete Partes da Pedra dos Portais** em diversos lugares do mundo, para que ninguém as pudesse reunir.

Não se sabe o que aconteceu com ele depois disso, se morreu, fugiu, ou está disfarçado, caminhando entre os humanos sobreviventes.

Alguns, mais velhos, insistem que a esperança do mundo está nas **Sete Partes da Pedra dos Portais**, por isso vivem procurando jovens aventureiros para reuni-las.

CRIANDO AVENTURAS
(OU COMO A MESTRA DEIXA ACONTECER NATURALMENTE)

Esta é a parte do livro para dizer à Mestra que tipo de criaturas e aventuras os PJs podem encontrar por Aqui. Novos e maravilhosos lugares por onde passar e conhecer.

Há uma missão principal: reunir as Sete Partes da Pedra dos Portais. Sendo bem honesto, nem eu sei onde o Senhor das Trevas as escondeu, mas posso dar algumas dicas de onde os aventureiros podem encontrá-las

Claro, você pode ignorar toda essa merdalhada de **Pedra dos Portais** e criar uma história totalmente nova com seus jogadores. Na verdade, eu quero muito que você faça isso.

O negócio é que eu não pensei em mais regras, e as que já existem são mais do que suficiente para o jogo funcionar tranquilamente.

É por isso que você, Mestra, tem a maior parte do trampo: **criar aventuras e julgar quais regras se adaptam às situações do jogo**.

Qualquer desafio cabe em algum atributo ou perícia e **você também pode criar alguma regra mais específica se o grupo concordar**. Lembre-se apenas que **este RPG tem o objetivo de ser simples**.

Daqui em diante, vou mostrar como criar inimigos, Personagens da Mestra **(NPCs)** e também dar ideias para você criar aventuras em alguns lugares d'Aqui.

É sua primeira vez de Mestra das Trevas? Se sim, que bom.

Este também é meu primeiro livro. Vai dar tudo certo.



NPCs

Existem dois tipos de NPCs: os úteis e o resto. Os úteis fazem coisas que têm algum tipo de função na aventura: como dar avisos aos jogadores, passar missões, trocar itens, ou só estão ali para sair no braço.

Não é preciso preparar fichas inteiras para NPCs e inimigos, eles possuem um atributo base e outros que derivam dele.

Este seu **Poder**, que é levada em conta para os outros atributos. Um inimigo fraco, pode ter **Poder** 1 ou 2, já um mais forte pode ter 6 ou 7.

NPCs ainda mais poderosos podem ter valores além de seu Poder mas falaremos deles mais tarde.

A rolagem de **testes ou ataques para NPCs é 1d6 + Poder**.

Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade ou defesa, a jogada é bem-sucedida.

O **dano** que o NPC causa também é 1d6 + Poder, assim como sua quantidade de **Pontos de Vida**.

A **habilidade especial**, porém, é o tchans que deixa o NPC diferente dos outros. Pode ser que ele seja muito bom com arcos ou consiga fazer uma ou outra magia.

Talvez seja um fantasma que não é afetado por ataques físicos, ou até um taverneiro que aguenta beber bem mais cerveja do que todo mundo.

Os NPCs inúteis não tem significado nem história, servem apenas como figurantes, alguém que está passando lá no fundo. Porém se acabarem tendo alguma interação com os PJs, são automaticamente promovidos à NPCs do primeiro tipo.

LOCAIS

As grandes construções de outrora, foram abandonadas quando os magos piraram o cabeção e os mortos voltaram a andar por Aqui.

Depois de anos cheios de morte, fugas e desespero, os sobreviventes voltaram a erguer algumas cidades ou vilas. Umas em portos, ilhas, cavernas e montanhas, de preferência, lugares de difícil acesso e boa defesa.

Para chegar de um ponto ao outro d'Aqui, grandes distâncias precisam ser percorridas e muitas aventuras e perigos podem acontecer no caminho.

E que caminho!

Aqui é um lugar lindo, com muita natureza e paisagens de tirar o fôlogo, acolhendo diversos tipos de geografia: montanhas geladas, desertos, pântanos, florestas, ilhas e campos verdes cheias de ruínas, castelos e cidades abandonadas.

Para tornar Aqui um lugar ainda mais vivo na mente dos jogadores, crie conflitos que possam ter relação com cada lugar.

Responda perguntas do tipo: "Quem mora aqui? Para que este lugar serve? Como os habitantes sobrevivem? É um lugar de riquezas? Quem manda no pedaço?"

Essas respostas vão abrir sua cabeça para outras locações, cidades, vilas e ruínas.

Também pode te inspirar a criar NPCs interessantes e mais conflitos para incrementar sua aventura.

Aqui é um lugar muito mais seu do que meu, então faça o que quiser com ele. Mas não esqueça de compartilhar na comunidade as coisas que forem acontecendo na sua mesa.

EQUIPAMENTO

Enquanto viajam, as pessoas podem levar qualquer tranqueira: algumas armas, comida, badulaques, poções, ferramentas e componentes.

As armas não fazem tanta diferença no ataque ou dano, porque o que conta são as habilidades de classe. Mesmo assim, é importante tomar nota do que seu PJ está carregando na mochila, afinal, tochas e cordas não aparecem do nada.

SOBREPESO

Na ficha, há 10 linhas que representam 10 itens de tamanho médio que estão na sua mochila.

Itens pequenos cabem em pequenos bolsos e não precisam ser anotados. Itens maiores precisam de duas linhas ou mais.

Se as 10 linhas estiverem ocupadas, sua mochila está cheia, e você não consegue carregar mais nada.

ITENS MÁGICOS

Muito raros, itens mágicos são aqueles forjados debaixo da terra, onde a magia demorou mais pra sumir.

Por isso eles ainda guardam algum poder e são muito especiais. Eles podem dar um monte de benefícios a todos os PJs, então tenham muito cuidado com eles. Também não existe uma lista de itens mágicos, portanto estendo um novo convite à Mestra para que crie seus próprios itens.

Talvez uma espada que adiciona +1 no dano, anéis de invisibilidade ou poções especiais.



Mas Mestra, colega, não saia distribuindo item mágico feito bala. Deixe os jogadores sofrerem por eles.

É para isso que as ruínas servem. Itens mágicos são recompensas perfeitas para quem consiga explorá-las.

INIMIGOS

Aff, caras maus. Ou caras bons que você só não gosta.

Inimigos são NPCs que servem para ficar no caminho entre você e seu objetivo. Além disso eles querem mais poder e domínios sobre **o pouco que sobrou do mundo.**

Os inimigos podem ser os **Mestres da Escuridão**, cultistas que buscam acordar um grande mal, monstros horríveis ou só um bando de cuzão.

Inimigos poderosos também têm um nível de **Poder,** mas podem ter **Pontos de Vida mais altos ou habilidades diferentes que os tornam ainda mais especiais.**

Talvez sejam resistentes a algum tipo específico de dano, possam atacar mais vezes ou são fantasmas que não são afetados por ataques físicos.

Pense com carinho nos vilões e crie habilidades que vão torná-los únicos. Aposto que os jogadores dificilmente se esquecerão deles.

Pode me agradecer depois.

De nada! :)





MORTOS E DEMÔNIOS

Quando o **Senhor das Trevas** partiu a **Pedra dos Portais**, os mortos voltaram, esqueletos saíram de suas tumbas e os portões do inferno foram abertos, libertando demônios e monstros para o fim do mundo.

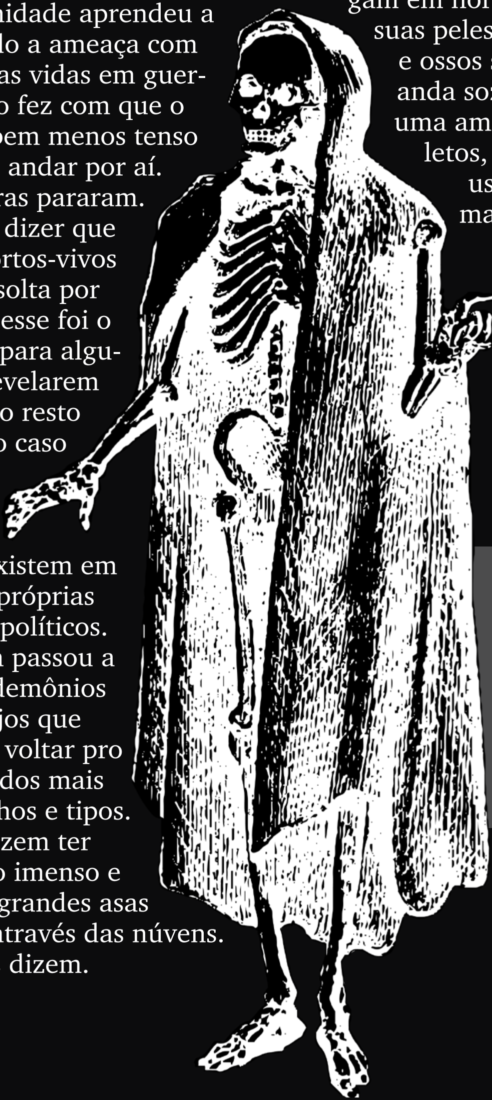
Mas a humanidade aprendeu a lutar, diminuindo a ameaça com o custo de muitas vidas em guerras sem fim. Isso fez com que o mundo ficasse bem menos tenso para quem sabe andar por aí.

Hoje as guerras pararam. O que não quer dizer que não há mais mortos-vivos ou demônios à solta por aí. Na verdade, esse foi o momento ideal para algumas criaturas revelarem sua existência ao resto do mundo. Foi o caso dos vampiros: Criaturas que sugam sangue humano, mas existem em função de suas próprias intrigas e jogos políticos.

Aqui também passou a ser morada de demônios incorpóreos, anjos que não conseguem voltar pro céu e monstros dos mais variados tamanhos e tipos.

Alguns até dizem ter visto um lagarto imenso e vermelho, com grandes asas passar voando através das núvens.

Dragões, eles dizem.



OS MORTOS

Os mortos são encontrados em todos os lugares d'Aqui. Eles não sentem, não pensam, não amam. Apenas vagam em hordas pelo mundo, com suas peles caindo dos músculos e ossos soltos. Um zumbi que anda sozinho não chega a ser uma ameaça, enquanto esque letos, mais espertos, sabem usar espadas e algumas magias para acabar com a vida dos mortais. Este é o tipo de criatura mais comum que se encontra por aí. Não são tão fortes mas dependendo da quantidade, é melhor fugir do que ficar.

Esqueleto Lutador
Poder: *2*
Dano: *1d6+2*
PVs: *1d6+2*
Defesa: *7*
Habilidades:
Reduz em 3 pontos o dano causado por ataques cortantes.

Esqueleto Mago
Poder: *2*
Dano: *1d6+2*
PVs: *1d6*
Defesa: *6*
Habilidades:
Pode fazer uma magia de venenos. Reduz em 3 pontos o dano de ataques que sejam cortantes.

Zumbi
Poder: *2*
Dano: *1d6+2*
PVs: *1d6+2*
Defesa: *5*
Habilidades:
Sempre em grupos de cinco zumbis ou mais. Se um zumbi matar um PJ, este retorna no próximo turno como um morto-vivo.

VAMPIROS

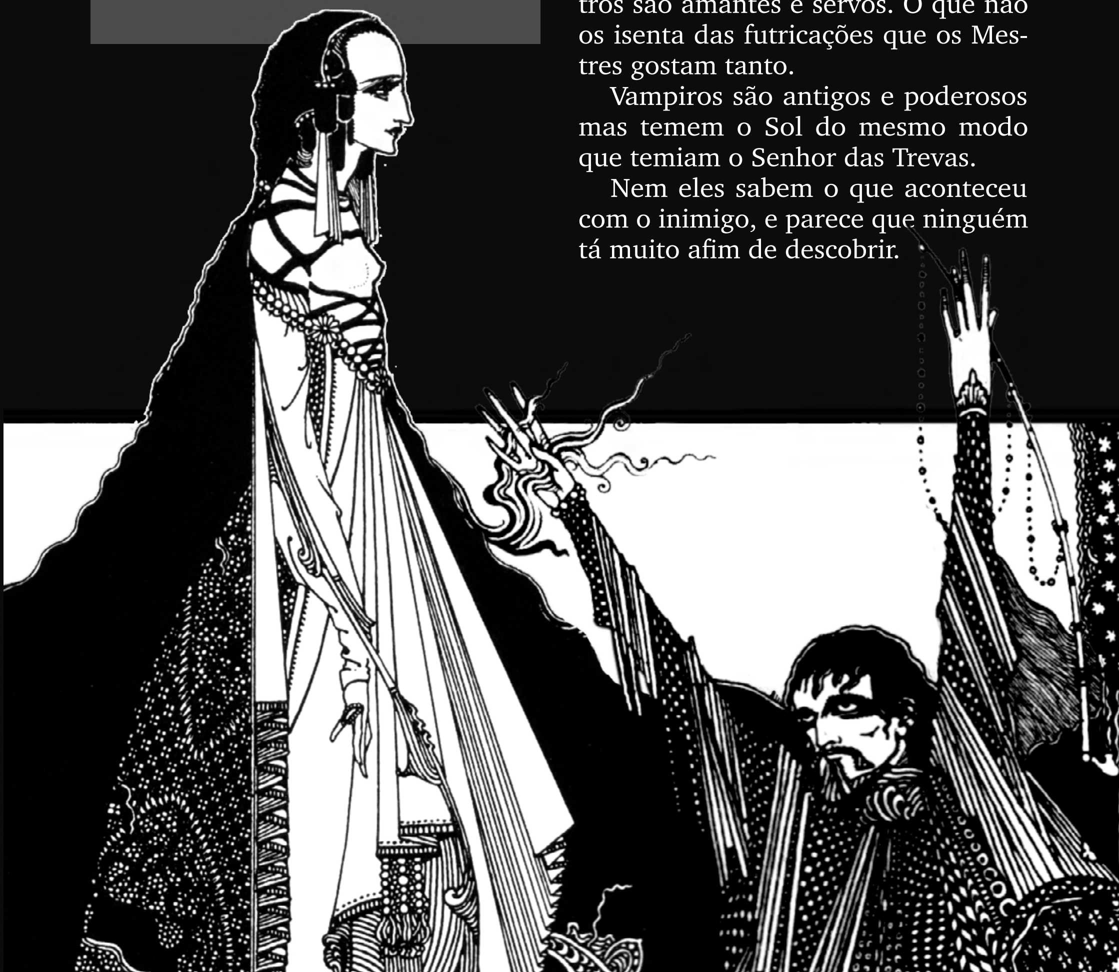
Descobri certas coisas quando entrevistei um deles: o Senhor das Trevas e parte dos Mestres da Escuridão viraram vampiros para serem imortais.

Antes da Quebra havia apenas lenda e especulação porque eles escondiam sua existência, mas agora, com a humanidade perto do fim, deixaram de se preocupar, e gastam seu tempo com intrigas e politicagens entre eles próprios, buscando sempre mais poder e influência na comunidade.

Nem todos são Lordes ou Mestres, alguns são vampiros por acidente, outros são amantes e servos. O que não os isenta das futricações que os Mestres gostam tanto.

Vampiros são antigos e poderosos mas temem o Sol do mesmo modo que temiam o Senhor das Trevas.

Nem eles sabem o que aconteceu com o inimigo, e parece que ninguém tá muito afim de descobrir.



VAMPIROS MENORES

Esses vampiros não passam de servos obedientes sob comando de seus nobres Mestres da Escuridão.

Eles não têm posses ou títulos, são só detentores da maldição imortal.

Poder: *3*
Dano: *1d6+3*
PVs: *1d6+3*
Defesa: *7*
Habilidades:

Imunes a todos os tipos de dano, exceto prata, alho e luz do sol.

Não entram em casas a não ser que sejam convidados, não tem reflexo no espelho e não atravessam água corrente.

GHOULS

Humanos que beberam sangue de vampiro e se tornaram escravos deles.

O que os deixou mais fortes e com os sentidos aguçados.

Poder: *2*
Dano: *1d6+2*
PVs: *1d6+2*
Defesa: *7*
Habilidades:

Eles não traem seus mestres por nada, nem sob ameaças ou tortura.

LORDES VAMPIROS

A dominação perpétua é o principal objetivo dos Mestres Vampíricos.

A Quebra foi favorável aos Lordes pois os Magos, seus antigos inimigos e opressores, perderam os poderes e faculdades mentais, fazendo com que não houvesse mais resistência em domínios nunca antes alcançados

O Senhor das Trevas foi o vampiro mais poderoso que existiu, mas desapareceu depois da Quebra, deixando seu trono vazio.

Os Mestres que restaram disputam o trono em uma guerra silenciosa, sempre em busca de mais poder para superar seus irmãos e irmãs.

O maior inimigo de um vampiro pode estar sentado a seu lado na mesa de jantar.

Poder: *5*
Dano: *1d6+5*
PVs: *1d6+5*
Defesa: *8*
Habilidades:

Eles podem fazer dois ataques ou lançar duas magias por turno. Podem dominar mortais apenas com o olhar.

Além disso, podem se transformar em monstros e feras grotescas ou assumir uma forma gasosa.

Mas possuem as mesmas fraquezas de qualquer outro vampiro.



Chaterine I - A Lorde vampira anciã.

DEMÔNIOS

Criaturas do abismo: os demônios aparecem nos mais diversos tipos e tamanhos. Querem destruir tudo o que restou e transformar o mundo em um verdadeiro inferno.

Muitos deles não possuem forma física, são apenas sombras ou sentimentos ruins, mas para cumprir seus esquemas de dominação, criam e possuem monstros feitos de barro, pele, ossos e carne.

Outros só conseguem se manifestar através de humanos possuídos, para fazer suas maldades entre os mortais.

É praticamente impossível matar um demônio, por isso a maioria deles acaba aprisionado em algum lugar por milhares de anos até alguém abrir o cadeado.

As almas dos que buscam ajuda demoníaca acabam condenas ao inferno em troca de algumas moedas de ouro que podem nunca chegar.

É sabido que todos os demônios são pura maldade...

Bom, quase todos.

SOMBRIOS

São espectros que rastejam pelas trevas, procurando almas condenadas para possuírem.

Pessoas que fizeram muitas coisas ruins na vida: assassinos, criminosos e cruéis são os hospedeiros favoritos dos Sombrios. Esse demônio não pode ser morto, apenas expulso com o custo da vida de seu anfitrião condenado.

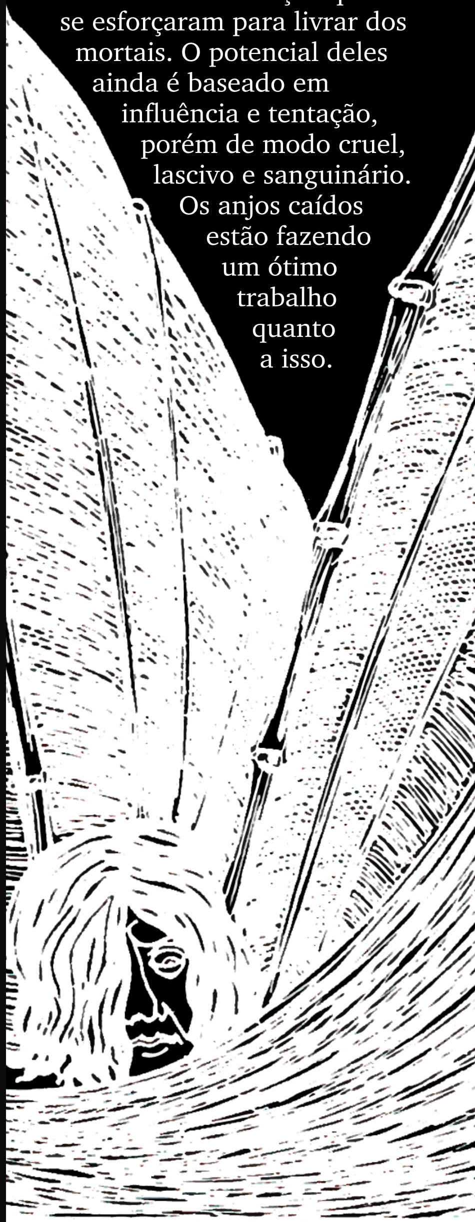
Os atributos do Sombrio são os do possuído e **um teste de Sagacidade + História** é o suficiente para lembrar de algum ritual de exorcísmo.



ANJOS CAÍDOS

Eles tinham a missão de guardar e guiar as pessoas, mas desde a Quebra sua conexão com o paraíso se perdeu, todos caíram para a danação.

Sucumbiram à tentação que tanto se esforçaram para livrar dos mortais. O potencial deles ainda é baseado em influência e tentação, porém de modo cruel, lascivo e sanguinário. Os anjos caídos estão fazendo um ótimo trabalho quanto a isso.



Eles motivam psicopatas, induzem tragédias, influenciam carnificinas e assassinatos brutais.

Podem mostrar vislumbres catastróficos do futuro para videntes que os tratam como deuses.

Anjos caídos podem ter formas mais belas ou bestiais, personalidades e nomes, mas aparecem para os outros apenas se quiserem.

Eles deixam de "inspirar" suas vítimas apenas quando elas morrem.

São imortais, e a única forma de "derrotar" um Anjo Caído é encontrar uma forma de trazê-lo de volta à luz.

IMP

Imps são demônios pequenos e muito feios, alguns têm asas pequenas, chifres e rabinhos.

Andam em bando, se divertindo com maldades e "brincadeiras" sádicas que fazem em vilas e viajantes.

Poder: *2*
Dano: *1d6+2*
PVs: *1d6+2*
Defesa: *7*
Habilidades: *Sempre estão em grupo. Alguns cospem pequenas bolas de fogo.*



LORDES DEMÔNIOS

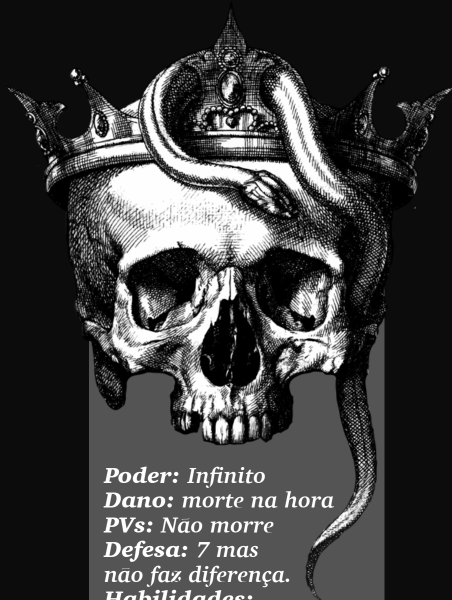
Os senhores do inferno controlam hordas de criaturas, conquistando as montanhas e vulcões d'Aqui.

Muitas ruínas são dominadas por eles onde sombrios, monstros e outros demônios lhes servem.

Mas há um porém: Os Lorde Demônios estão trancados.

Conseguindo ajuda de anjos caídos, o Senhor das Trevas aprisionou todos os Lordes Demônios, impedindo que eles dominassem Aqui.

Mas agora, com o desaparecimento do Grande Algoz, outros mortais e demônios buscam uma maneira de soltar seus lordes, para que o mundo seja destruído de uma vez por todas.



Poder: *Infinito*
Dano: *morte na hora*
PVs: *Não morre*
Defesa: *7 mas não faz diferença.*
Habilidades:
Apenas anjos sabem como matar um desses.

Só que é bem mais fácil aprisioná-los do que fazer um anjo falar.

CULTISTAS

Infames são os mortais que servem aos Lordes Demônios. Pessoas que venderam suas almas por promessas, dinheiro, fama ou beleza eterna.

Eles fazem o trabalho sujo de seus ídolos mitológicos entre os humanos e se deixam possuir e inspirar por Sombrios e Anjos Caídos.

Não são magos, mas sabem utilizar a magia profana que aprenderam em livros antigos e inspirações devassas.

Para agradar seus mestres, fazem sacrifícios humanos em rituais de crueldade inimaginável.

O culto almeja libertar os Lordes Demônios e fazer a humanidade se curvar diante deles.

A terra ficará plana e a ignorância dominará a todos, tá ok pra você?

Poder: *3*
Dano: *1d6+3*
PVs: *1d6+3*
Defesa: *7*
Habilidades:
Cultistas gozam de seus pactos: são bonitos, ricos ou fortes.

Acreditam ter vasto conhecimento de causas que não são suas e odeiam tudo que seja diferente do que acham "normal".



MONSTROS

As energias negativas que restaram no mundo depois da Quebra, também se transformaram nas mais diversas, fascinantes e perigosas criaturas.

Os monstros podem ter diversos tamanhos, tipos, cores, sabores, número de olhos e quantidade de patas. Use as tabelas abaixo para criar os monstros que fazem parte d'Aqui e que podem aparecer nas suas aventuras.

1d6	Tamanho	Tipo	Características
1	Minúsculo	Animal	Elemental
2	Pequeno	Construto	Voador
3	Médio	Humanoide	Tentáculos
4	Grande	Lagarto	Múltiplos membros
5	Gigante	Aberração	Rastejante
6	Colossal	Inseto	Belo

1d6	Área	Habilidades Especiais	Personalidade	Poder
1	Planices	Mágico	Gentil	1
2	Catacumbas	Venenoso	Ganancioso	2
3	Mar	Múltiplos Ataques	Irracional	3
4	Florestas	Invisível	Destrutiva	4
5	Montanhas	Psíquico	Faminta	5
6	Desertos	Incorpóreo	Psicopata	6



DRAGÕES

Essas são as criaturas mais misteriosas do mundo. Quase ninguém as viu de perto ou sabe se são bons ou maus.

Mas quando são avistados, todos os demônios fogem, e os vampiros tentam se esconder.

Dragões são venerados como deuses por alguns mortais, que tomam a chegada das feras como um bom presságio para quem mora Aqui.

A única pessoa que diz ter conversado com um dragão é a velha bruxa Grilda, mas ela é totalmente maluca e muito, MUITO surda.

Poder: *????*
Dano: *??????*
PVs: *??????*
Defesa: *?????*
Habilidades: *voa.*





ONDE ESTÃO AS PEDRAS?

(OU COMO FAZER SUA AVENTURA ?)

Mestra das Trevas, é bem simples criar aventuras para seus jogadores, e não demanda muito trabalho.

Você pode preparar suas aventuras o quanto quiser, mas lembre-se de que os jogadores provavelmente irão mudá-las por meio de suas ações, muitas vezes ignorando e desviando de tudo o que você preparou antes.

Então relaxe, adicione os conflitos, deixe seus jogadores levarem a história e divirta-se com as consequências, encarando as evidências.

CONFLITO

Você já deve ter percebido que Aqui é um mundo pós-apocalíptico, e como tal está cheio de perigos e várias situações de merda.

Todas essas ameaças e tretas são os CONFLITOS. Problemas a serem resolvidos, ou situações com as quais os jogadores podem interagir.

A Mestra pode usar os conflitos estabelecidos em aventuras prontas, ou criar seus próprios problemas.

Na verdade, se não quiser usar nada do que eu escrevi aqui, fique a vontade para criar sua própria história e deixe os PJs continuarem daí.

Uma dica, Mestra: durante a criação de personagens, use a âncora de cada um para que os jogadores elaborem um pouco mais sobre seu passado e história de vida.

Faça perguntas como:

"Quem são estes personagens? De onde vieram? Estão procurando alguma coisa ou guardando algum segredo? Como sobreviveram até agora?"

As respostas a partir disso, podem dar ideias para trabalhar em novos e diversos conflitos e aventuras.

Você também pode fazer o mesmo exercício com NPCs, itens mágicos e ruínas que resolver colocar no jogo.

IDEIAS

OK, vou te ajudar um pouco mais.

Logo abaixo, há uma pequena lista com ideias de conflitos e ganchos que você pode usar para começar.

Se as ideias são boas ou não, é você quem vai decidir, eu estou bêbado e não tenho condição de opinar.

RAPTO NA CIDADE

A **Fortificação de Kralg** finalmente vive tempos de paz, porém a população permanece alerta e seus portões continuam fechados.

Certa noite um visitante chega à cidade pedindo abrigo e comida.

"É apenas um jovem", diz Broth, o guarda em serviço. No dia seguinte, Phill, o primo do guarda, desaparece.

O tempo passa e outra pessoa some. Os habitantes de Kralg começam a suspeitar que o novo visitante tem algo a ver com isso e resolvem tomar uma atitude.

Quando vão investigar, o visitante é encontrado morto em seu quarto e as pessoas na Fortificação continuam desaparecendo misteriosamente.

ESCOLTANDO A CARROÇA

Balg, o mercador, precisa enviar seus produtos para a vila vizinha. A carroça é grande, pesada e está carregada com comida.

No entando, a estrada é perigosa pois zumbis e bandidos esfomeados podem atacar a qualquer momento.

A pergunta que fica é: por que os jogadores deveriam se arriscar se podem ficar com toda essa comida?

O BEIJO DA VAMPIRA

Lady Catharina, a vampira mais antiga do mundo, encontra seu amor entre os mortais.

Myrna, por quem Catharina se apaixonou, é uma maga muito importante que perdeu a sanidade, mas ainda lembra de rituais muito poderosos que só ela sabe fazer.

A maga é seduzida apenas para seus feitiços deixarem a vampira tão poderosa quanto o Senhor das Trevas.

O grupo precisa resgatar Myrna antes que Lady Catharina comece seu plano de dominação.

BATATOTECA

Uma velha biblioteca enterrada, guarda um livro com muitos segredos.

Malk, o velho mago que vive gritando por cenouras e batatas, sozinho em sua torre, dará muito dinheiro ao grupo que pegar o livro para ele.

CIRCO BERTOLDO

O Grande Circo Bertoldo chegou na cidade de Garamon, mas ninguém que assistiu à estreia voltou.

Exceto o menino Paulo, que apareceu febril, dizendo que o mestre do picadeiro é um demônio, os palhaços são monstros e toda a plateia foi transformada em zumbis.

MATARAM MEU CARNEIRO

Alguém anda assassinando carneiros de uma pequena vila.

Os suspeitos são: o verdureiro, o músico, o pintor, o ferreiro, o marceneiro e o prefeito.

Pois eles tinham muita inveja do açougueiro, do leiteiro, do queijeiro e do padeiro que faziam muitas trocas com o leite dos carneiros.

VIDA OU MORTE À RAINHA QUE JÁ ESTÁ MORTA

O que sobrou da Grande Capital se levanta outra vez, mas quase a ponto de uma nova guerra. Partidos rivais não entram em acordo sobre quem será a próxima rainha que vai unir a nação.

Um dos partidos quer uma eleição, o outro quer a antiga rainha de volta ao trono, mesmo que ela seja conhecida como “A Rainha Morta” e seja um zumbi sanguinário.

Dependendo das escolhas dos PJS, o futuro d’Aqui será determinado.



LUGARES E VILAS

As tabelas abaixo também dão algumas peças que podem criar ganchos de aventura muito interessantes. Além de apresentar mais alguns lugares d'Aqui.

Role 1d6 para os locais, e dopois seguida para os encontros que podem acontecer em cada região. Fique à vontade para usar todos eles ou nenhum.

1	Lorem, a Torre dos Magos Loucos.
2	Grande Capital, as ruínas do castelo da Rainha.
3	Malark, a Fortaleza dos Guerreiros,
4	Templo da Goiaba, uma vila de monges no alto das montanhas.
5	Zahir, a nascente dos quatro rios.
6	Litoral, a cidade que luta contra monstros marinhos.

ENCONTROS EM LOREM

Um dia, a Torre dos Magos foi um lugar de grande magia, onde haviam imensas bibliotecas, planetários e incríveis descobertas eram feitas ali.

Com a Quebra fritando a mente dos magos, Lorem virou um hospício abandonado, cheio de velhos que gritam e cagam na calça o dia todo.

Mas alguns poucos que ainda tem um resto de sanidade acreditam que há uma forma do mundo voltar a ser um lugar bom.

1	Darow, o sábio. Vive prevendo o fim do mundo, de novo.
2	William, o necromante. O mago que controla os "mortos".
3	Belly, a chef. A melhor cozinheira do mundo, faz sua comida com veneno.
4	Black, o ferreiro. Ele sabia fazer itens mágicos mas, perdeu a memória.
5	Jack, o Malk. O vampiro que habita a torre dos magos loucos.
6	Fi-fi, a maga mais jovem a procurar pelas ~~Sete Pedras~~ SETE PEDRAS.

ENCONTROS NA CAPITAL

Reconstruir a Grande Capital é uma questão de honra. A maior cidade que sobrou Aqui está cheia de gente que ainda busca alguma chance na raspa do tacho da antiga civilização.

A Capital é quente, fica entre uma floresta e um deserto, cercada por uma grande muralha cheia de guerreiros que a protegem de qualquer ataque.

Dois partidos estão brigando entre eleger um novo governo para colocar as coisas nos eixos ou colocar o zumbi da antiga Rainha, de volta ao trono como símbolo de resistência.

1	Red Rats. Uma gangue de crianças que trabalha para a maga Red Rosa.
4	A Rainha Zumbi tem o poder de invocar um exército de mortos.
DOIS	Takeshi é uma vampira que faz experimentos macabros em humanos.
6	O um lado do Partido defende a volta da Rainha ao trono. Mesmo que ela seja um zumbi.
3	O submundo do crime é controlado por Cultistas e Sombrios.
5	Há uma das ~~Sete Partes da Pedra dos Portais~~ entre as ruínas da Grande Capital.

ENCONTROS EM MALARK

Malark é uma fortaleza erguida para deter os mortos quando o mundo foi pro brejo. Ela ainda é a maior das fortalezas e o General BronzeWear comanda o lugar com mão de ferro.

Aqueles considerados "inúteis em batalha" não podem habitar ou ficar em Malark. Magos, definitivamente, não são bem-vindos.

1	Sombrios estão dominando soldados, provocando assassinatos e crueldades por toda a cidade.
2	Suger é a última ferreira capaz de fazer itens "quase mágicos". Mas ela sumiu misteriosamente.
3	Malark é atacado por um Dragão, que derrota vários soldados.
4	Um contágio de mortos-vivos começa a se espalhar por Malark.
5	Um grupo chamado GoldenAxes, planeja um golpe contra BronzeWear.
SEIS	Magos inocentes e loucos estão presos nas masmorras de Malark.

ENCONTROS NO TEMPLO DA GOIABA

Lá no alto das montanhas verdes e nevadas, a Vila do Templo da Goiaba se mantém escondida, longe de todo o caos e dos efeitos da Quebra.

Nunca apareceram Magos ou Guerreiros por lá… até agora.

Os monges e habitantes da Vila colhem goiaba e procuram a paz meditando em contato direto com o céu, o que torna o lugar um símbolo de plenitude.

É mais do que óbvio que essa paz vai acabar logo, pois quando o caos toca, ninguém fica parado.

1	Imps invadiram a Vila do Templo e começaram a matar pessoas. O lugar virou um açougue.
2	Shang-Lee, o Grande Mestre da Vila, foi possuído por um Sombrio que incitou o monges à gerra e violência.
3	A plantação de Goiaba foi infectada por uma praga misteriosa. Ajuda!
4	Alguém roubou a Goiaba Dourada! Recupere o artefato ou fique com ele.
5	Uma das Sete Partes da Pedra dos Portais pode estar escondida em algum lugar da vila.
6	Um Dragão foi avistado nos altos picos da montanha. Ele aparenta estar sonolento e pacífico.

ENCONTROS EM ZAHIR

Os quatro rios que irrigam o Grande Deserto compartilham a mesma nascente, em Zahir. Lá, as casas retilíneas são feitas de pedra, areia e vidro.

As pessoas usam túnicas, turbantes e sandálias, e o lugar é sempre quente.

Contaminar a nascente tem sido o desejo de Cultistas, que buscam sacrificar cada vez mais almas para a vinda do Lorde Demônio.

1	A Sheik Leena possui um anel dos desejos feito por um demônio.
2	Encontre os anjos do deserto que não se corromperam.
3	Quarenta ladrões invadiram a cidade e ameaçam matar a todos.
4	Zahir é o berço dos Hashashin, assassinos com propósitos misteriosos.
5	Cultistas estão atraindo hordas de mortos para acabar com a cidade.
6	O explorador Jones Stevens procura aventureiros para sua jornada à cidade perdida de Sbiba'H.

ENCONTROS EM LITORAL

A cidade costeira de Litoral é um porto de resistência.
Próxima à Grande Capital, Litoral defende a costa de monstros marinhos, inclusive uma criatura colossal, com muitas cabeças e tentáculos, que certa vez quase destruiu a cidade.

Neptus, a prefeita, foi uma pirata e seu navio, a FURIOSA, matou a criatura com um tiro de canhão no meio da testa. O Senhor das Trevas chegou a viver em Litoral, e sua mansão ainda está no topo de uma grande colina, com a paradisíaca vista da costa.

1	Um monstro gigante está atacando a cidade. Ajude ou fuja.
2	A mansão do Senhor das Trevas pode revelar vários segredos.
3	O templo dos espelhos guarda muitos tesouros no fundo do mar.
4	Uma ilha perto dali, precisa de ajuda contra uma invasão de zumbis.
5	Cultistas se infiltraram em Litoral, e tentam evocar o demônio do mar.
6	Há uma guilda de bardos, mas não há mais bardos para cantar.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Durante suas viagens pelo mundo, os aventureiros podem esbarrar em tudo quanto é tipo de perigo.

Role 1d6 nas tabelas abaixo, para descobrir quais inimigos podem atrapalhar o grupo de aventureiros.

	1-2		3-4		5-6
1	Imps	1	Animal Selvagem	1	Viajantes
2	Zumbis	2	Bandidos	2	Vampiros
3	Demônio	3	Magos loucos	3	Guardas
4	Monstro Fraco	4	Sombrios	4	Objeto inanimado
5	Esqueleto	5	Monstro Médio	5	Dragão
6	Ghoul	6	Cultistas	6	Insetos Venenosos

RUÍNAS

Antes, eram cidades, templos, castelos e tudo caiu na desgraça.

Desde a Quebra, esses prédios foram largados e destruídos. Seus antigos habitantes fugiram para outros lugares em busca de segurança.

Tudo aconteceu há vários anos, mas tem muita gente que lembra como se fosse ontem.

O mundo pode ter as ruínas que a Mestre e os PJs quiserem, mas para tornar cada uma delas especial, pense no que ela era antes do fim do mundo, e quais conhecimentos e tesouros ela pode conter.

Sem deixar de fora, é claro, os perigos que existem ali.

Se você é uma Mestra das Trevas de primeira viagem, use a aventura inicial que está neste livro. Há um grande castelo a ser explorado lá, além de uma pequena vila e viagens.

Ah! Ela também revela o lugar da primeira das Sete Partes das Pedras dos Portais.

CRIANDO UMA RUÍNA

Bom, para começar a criar suas próprias ruínas, é preciso responder a uma simples pergunta:

O que era este lugar antes de se tornar uma ruína?

A reposta deve abrir ainda mais questionamentos, mas é aí que queremos chegar. Responder a maioria das perguntas que aparecerem deixa tudo mais interessante, criando um pano de fundo e até uma perspectiva do que pode estar escondido ali.

Era um Castelo.
De quem?
De um rei.
Rei de Onde?
Da floresta!
Por que há um rei na floresta?
Para cuidar da árvore sagrada que torna o mundo mais puro.
A árvore está viva no castelo?
Sim.
Então o castelo é grande?
Sim, tem muitos quartos feitos da madeira de outras árvores.
O que os jogadores podem fazer lá?
A missão é resgatar o que sobrou da árvore e limpar a floresta de demônios.

Era um templo.
O templo era dedicado a quem?
À deusa da sabedoria.
Pode ter uma biblioteca no templo?
Sim.
Era um templo grande?
Pode ser.
E quem cuidava da biblioteca?
Os monges da deusa.
O que aconteceu com eles?
Morreram protegendo algo.
Que algo é esse?
Um livro importante.
O que há nesse livro?
Há um ritual para levar os anjos de volta para o céu.

Alguns exemplos:

As tabelas nas páginas a seguir podem te dar ideias para algumas ruínas e problemas que você e seus jogadores podem encontrar *Através das Trevas*.

ROLE 1D6 PARA ESTA TABELA

1	templo
2	torre
3	mansão
4	vila
5	forte
6	castelo

TEMPLOS DE DEUSES CAÍDOS

1	Taṇā'a, deusa caída da tristeza.
2	Zhivak, deusa caída das mensagens.
3	Hūvu, deus das margaridas.
4	Kaвud, o deus da cor vermelha.
5	Pyo, deus caído das mesas.
6	***Charontis, deus dos hashashin.***

DEPOIS OUTRO DADO PARA AS OUTRAS TABELAS

velhas torres	
1	Shvanthi, o hospício dos magos.
2	Ishnair, a torre da viúva fantasma.
3	Lei Song, a torre das montanhas.
4	Tiamat, a última torre dos dragões.
5	Vaniam, a torre dos ghouls.
6	Gazer, a torre marítima das estrelas.

mansões	
1	mansão BronzeWear, a elite dos guerreiros.
2	Laboratório de Fandalg, o Vermelho.
3	Hospício Krafhkan.
4	SempreTerras, a mansão dos jardins.
5	A mansão da Ilha dos Símios.
666	Vlad Alus, a casa de sangue.

castelos	
1	Castelo dos Cultistas.
2	Castelo de Val-Rala, o velho rei.
3	O Castelo da Rainha Zumbi.
4	O Castelo das Maravilhas.
5	Catharina, a vampira.
6	O Castelo dos Castores.

forte	
1	Forte da Grande Capital.
2	O forte das tribos Bárbaras.
3	A Fortaleza dos Puros.
4	O Zepelin de ferro, a cidade caída.
5	Forte Oceano de Litoral.
6	Sepultura, o Forte da montanha.

vilas	
1	A tribo dos Druidas Congelados.
2	Cavernas dos homens das montanhas.
3	Fazenda do Velho José.
4	O Pesqueiro da Onda Dourada.
5	A vila amaldiçoada do deserto.
6	Haku, a vila em paz.

ROLE 1D6 PARA TESOUROS

tesouro

1 Totem das estações.
2 Livro das poção tudo.
3 Tesouro perdido pirata.
4 Escudo dos anjos caídos.
5 Shadowpoint, o arco do Senhor das Trevas
6 As primeiras sementes de goiaba.

1D6 PARA ARMADILHAS

armadilhas

4 Poço dos espetos.
2 Flechas ***envenenadas***.
6 Desabamento do teto.
1 *Cabeças mortas em movimento.*
3 Pedra que prende a alma.
5 Barril explosivo.

NPC

NPCs

1 Sniptkel, o vampiro do bem.
2 Darum, o bárbaro.
3 Blaze, o hashashin.
4 Flayer, o imp arrependido.
5 Mercury, a criança fantasma,
6 Fandalg, o mago vermelho,

ROLE 1D6 PARA O DUNGEON

BOSS

1 O Anjo Caído AEZEKHIEL

O Sombrio TOPHOLI 2

3 Conde Dlav O Vampiro

O Rei Esqueleto 4 KALYPSO

5 CARMESIM A Bruxa do Mal

A maior horda de zumbis do mundo 6



A PEDRA DOS PORTAIS

TAMBÉM É SUA PRIMEIRA VEZ AQUI?

Esta aventura deve levar algumas sessões mas como todo RPG é imprevisível, tudo pode acontecer antes de qualquer expectativa.

Os PJs podem morrer em meia hora - e tudo bem, porque é fácil fazer novos personagens.

A primeira aventura tem a intenção de ajudar as Mestras a conduzirem os PJs por meio de pistas sobre os perigos que seguem, priorizando as boas ideias no lugar das rolagens do dado.

"O que você faz?" é uma pergunta que será repetida várias vezes ao longo do jogo. A partir daí, os PJs tomam atitudes e a Mestra só precisa lidar com as consequências delas.

Vai ficar tudo bem, você vai ver.

INTRODUÇÃO

A nobre família **Raymund**, construiu seu castelo entre uma vasta floresta boreal e uma grande cadeia de montanhas na parte noroeste d'Aqui.

Durante a Quebra, os Raymund protegeram as pessoas dentro de suas muralhas. Depois que tudo ficou mais calmo, os sobreviventes acabaram fundando a vila de Barbas no sopé do Castelo e das montanhas.

Anos depois, a **família Raymund desapareceu** misteriosamente de seu castelo, que foi trancado para sempre.

A vila foi abandonada até sobrarem somente algumas pobres almas que aguardam seu frio e solitário fim.

PARTE 1 - O FIGO

Os PJs estão reunidos em uma taverna chamada **Figo Vagaroso**, perto de Barbas de Raymund. Os PJs já fazem parte de um grupo que anda junto.

***Mestra**, pergunte ao grupo o que eles procuram, quem é cada um dos personagens e por que eles se uniram. As respostas podem te dar ganchos e para outras aventuras.*

Apesar do nome, o Figo não é lugar para pessoas esfomeadas. O que se vê atrás do balcão são muitas garrafas de uma bebida meio pastosa amarelada, a mesma que está no copo turvo dos outros dois clientes do local.

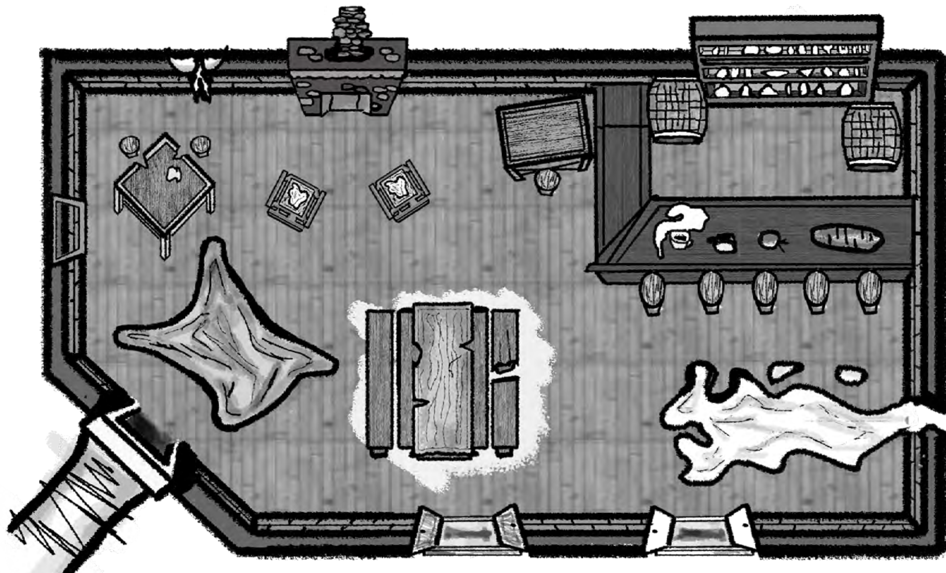
A manguaça tem gosto de gengibre, mel e de bastante álcool.

O Figo é muito sujo, frio e úmido, iluminado por algumas velas enquanto um fogo se esforça muito para ficar aceso na lareira. Também há um buraco no teto por onde cai neve.

Quem está no Figo?

Barry, o taverneiro, não é de muita conversa e dá respostas sucintas: sim ou não. Mas basta um elogio sincero à sua bebida amarelada, que Barry vira seu melhor amigo.

Ele diz que ninguém da cidade tem passado por ali, apenas alguns viajantes há alguns dias. Ele diz que a família Raymund fugiu misteriosamente do dia para a noite.



Barry, o Taverneiro
Poder: *1*
Dano: *1d6*
PVs: *1d6*
Defesa: *5*
Habilidade:
Faz uma ótima bebida amarelada.

Flamongo, a Ladra.

Uma mulher magra e baixa está sentada com roupas escuras.

Ela se anima quando vê os PJs e os recebe calorosamente. Não demora a revelar seus planos para os jogadores.

Ela está ali para invadir e roubar o Castelo Raymund.

Clarg, o velho da outra mesa, contou a ela que lá dentro há um tesouro que transformaria qualquer mendigo em rei, mas é difícil acreditar em Clarg, porque ele é outro mago doido largado no mundo.

Flamongo convida o grupo para o roubo: ***faça propostas aos PJs, dinheiro, glória, segurança ou até mesmo o próprio castelo!***

Flamongo, a Ladra
Poder: *3*
Dano: *1d6+3*
PVs: *1d6+3*
Defesa: *8*
Habilidade:
Perita em roubos, furtividade, ela luta com arco e flechas e espadas.

Sempre animada, Flamongo evita responder perguntas sobre seu passado.

Ela guarda um grande segredo...

Clarg, o Mago.

Ele está completamente embriagado, com o olhar arregalado na direção do buraco no teto, olhando a neve cair.

Está vestindo farrapos e uma pele bem grossa para se proteger do frio.

Clarg diz que os Raymund eram muito poderosos, ricos e bondosos, mas há algum tempo a família sumiu do Castelo. Foram vistos indo embora, e desde então as portas do castelo nunca mais se abriram.

De repente, Clarg se atira ao chão para comer a neve e começa a gritar:

"SIM, TODAS AS LENDA SOBRE A PEDRA SÃO VERDADEIRAS.

HÁ PODER EM TODAS AS PARTES JUNTAS E ASSIM O MUNDO SERÁ SALVO E OS ANJOS NÃO VÃO MAIS CAIR. O PREFEITO SABE MAIS SOBRE O CASTELO RAYMUND."

Depois, Clarg cai no chão e dorme em roncos altos.

Clarg, o Mago
***Poder:** 2*
***Dano:** 1d6+2*
***PVs:** 1d6+2*
***Defesa:** 7*
Habilidade:

Clarg tem um pequeno crânio de pássaro que pode utlizar para conjurar a magia:
KLIPPE PAÍRNO KEUI

Ela tira o ar da vítima,que precisa fazer um teste de Força para não morrer asfixiada. Se passar no teste, a vítima toma 1d6+4 pontos de dano.

PARTE 2 - A ESTRADA

Chegar em Barbas de Raymund pode levar alguns dias e a primeira parte da viagem será na Floresta da Montanha

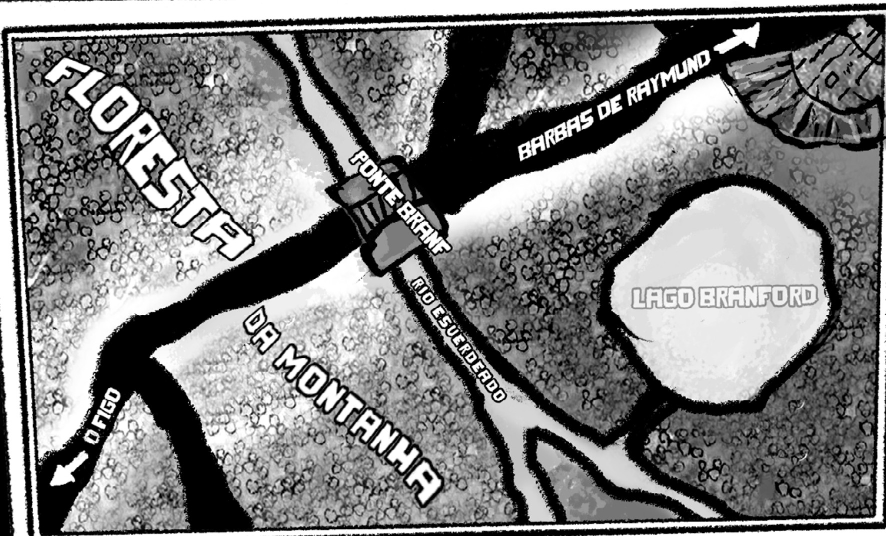
Poucas horas trilha adentro, um rastro de sangue é visto pela estrada. Este rastro leva os PJs a uma cena trágica pouco adiante: cavalos mortos por cortes e flechas, além de alguns corpos de guardas reais.

Logo ouve-se risadas maléficas mais adiante, e também o ranger de ossos e metal.

FLORESTA DA MONTANHA

Três esqueletos são vistos carregando espadas, escudos e arcos. Também vestem botas, elmos e pequenas armaduras de couro.

As caveiras estão finalizando seu ataque a uma pequena caravana. Um homem grande e forte jaz agonizando atravessado pela espada de uma delas. Depois, eles partem rumo ao Figo.



Mestra, três esqueletos são o bastante para matar pelo menos um dos PJs, então lembre-os dos perigos que um combate pode ter.

Descrever o cenário com alguns detalhes a mais pode ajudar os PCs a pensar em mais alternativas para fugir ou tentar outra coisa. Também descreva objetos, o frio da floresta, o chão barrento, os pinheiros escuros e cobertos de neve.

Talvez eles queiram se esconder e deixar o perigo passar. A atitude que os PJs vão tomar é imprevisível.

Caso demorem muito para decidir, os esqueletos os percebem ali e correm para a batalha. Se vencerem ou fugirem, a estrada segue adiante.

Esqueletos
***Poder:** 2*
***Dano:** 1d6*
***PVs:** 10*
***Defesa:** 7*
Habilidade:
Reduz dano de perfuração e cortes em 1 ponto.

Na caravana, os aventureiros podem encontrar cinco metros de corda, um pequeno barril de maçãs, tochas e algumas peles para o frio. Além disso, há uma carta escrita a mão pelo capitão da caravana:

"Era tarde demais, trancamos todos em uma das guaritas, e não tinha nada que pudéssemos fazer.

Que os deuses tenham pena de suas pobres almas."

A PONTE BRANF

A estrada adiante é cortada pelo Rio Verde, e atravessá-lo nadando é uma ideia meio ruim, porque as águas são profundas, turvas e indomáveis. Até porque há uma ponte que faz as pessoas evitarem a natação.

Feita de pedras, a ponte atravessa o rio e tem duas guaritas: uma à esquerda e outra à direita. São feitas de madeira, e estão abandonadas como quase tudo o que sobrou do mundo.

Quando os PJs atravessam a ponte, começam a ouvir batidas nas portas das duas cabines. Pouco depois, escutam um garoto gritando e chorando da cabine esquerda.

Se os PJs decidirem ajudar o menino, precisam destrancar a porta da cabine. O garoto diz:

"Meu pai está na outra cabine. A gente se escondeu dos monstros, ele me trancou aqui e foi para o outro lado. Por favor, ajudem meu pai".

Hugo, a criança.
***Poder:** -1*
***Dano:** 1d6-1*
***PVs:** 3*
***Defesa:** 3*
Hugo está desesperado, ele só quer encontrar o pai e ir embora de lá o mais rápido possível.

Entregue a próxima decisão aos PJs. Se escolherem ajudar o garoto, percebem que a porta do lado direito também está trancada. Ouve-se gemidos e passos arrastados lá dentro. Cinco zumbis estão lá, amontoados. Um deles é o pai do menino e os outros são guardas e viajantes.

Hugo, o menino, corre na direção do zumbi que era seu pai, se colocando em perigo sem se importar. Mesmo quase sendo devorado, ele não permite que ninguém ataque.

“NÃO MATEM MEU PAPAI. ME ABRACE, PAI! EU SOU SEU FILHO, ME ABRACE!”

É preciso fazer uma escolha difícil: Salvar o garoto e matar todos os zumbis? Fugir e vê-lo morrer? Questione o que farão com o menino caso seja salvo. Como Hugo vai reagir aos PJs terem matado seu papai?

Zumbi
Poder 2
Dano: *1d6+2*
PVs: *6*
Defesa: *6*
Habilidade: *O PJ que morrer para um zumbi, retorna como um deles no próximo turno.*

LAGOA BRANFORD

Logo após a ponte, há uma pequena trilha ladeando o rio, que leva a um pequeno lago não muito fundo, porém escuro e lamacento. Uma placa indica: ***Lagoa Branford.***

Se os jogadores ficarem observando a lagoa durante um tempo, notam um brilho dourado lá no fundo das águas. Algo se move.

A **Coisa do Lago** é uma criatura feita de algas, vinhas e uma enorme boca, que devora os coitados que entrarem na água. Se derrotarem a Coisa, encontram um baú com três moedas de prata, quatro poções de cura (1d6) e um bilhete escrito com uma letra bonita:

“Não gaste, use para sua proteção. Se estiver com sede, beba outra coisa. Isso aqui é para as sangrias.”

Coisa do Lago
Poder: *4*
Dano: *1d6+4*
PVs: *35*
Defesa: *7*
Habilidade: *A criatura dá o dobro de dano em quem estiver dentro da lagoa, mas morre imediatamente se sair da água.*





FIM DA ESTRADA

O fim da viagem é uma subida pelas montanhas, que começam a ficar cada vez mais frias, rochosas e sem árvores.

A noite cai, e é possível ver a ponta das torres do Castelo Raymund, mas antes que coloquem os pés na cidade, os PJs são atacados de surpresa por uma estranha criatura.

É um LoboCabra! Um monstro com cara, chifres e pernas de bode, mas dentes e peitoral de lobo e garras muito afiadas. O monstro é feroz e parte para ataques selvagens contra Flamongo, a Ladra.

Prestes a alcançá-la, o LoboCabra é parado por algo invisível, como um chamado. Obediente, a criatura recua e corre de volta para a escuridão.

Resta apenas ir para a vila, procurar abrigo e deixar a noite passar...

Mestra, este é um bom momento para os PJs subirem para o nível 2. Consulte as tabelas de cada classe.

PARTE 3
BARBAS DE RAYMUND

A vila parece abandonada há algum tempo. A maioria das casas está de portas trancadas e janelas tapadas com tábuas e panos.

Há uma praça com um poço no meio, e as muralhas do castelo estão no outro extremo. No lado esquerdo está a loja da vila ao lado de uma casa maior do que as outras, enquanto no lado direito, há uma pequena igreja de madeira pintada de branco, e com uma torre sem sinos.

Deixe que os PJs escolham para onde irão em seguida. Acompanhe os locais no mapa, cada um tem um descrição própria nas páginas a seguir.

BARBAS DE RAYMUND

1- CASTELO RAYMUND

O lugar era a casa de uma família rica e famosa. Robusto e alto, com duas grandes torres pontudas. Muros cercam o castelo, e os portões estão fechados com correntes grossas e um grande cadeado.

Dentro, há um jardim com fontes cheias de musgo e árvores mortas.

Era um lugar lindo, cheio de flores, fontes e estátuas, mas restou apenas a lembrança cheia de neve e culpa.

Uma pequena escadaria leva às portas do castelo, que estão trancadas, claro.

Pouco acima da porta, há uma mulher sorridente esculpida na parede. No parapeito da porta há uma frase onde é possível ler:

“Raymund dá as boas-vindas apenas aos que tem os ossos de seu clã”.

Quem tentar abrir a porta sem a chave certa, é atingido por flechas que saem dos olhos da mulher, causando 1d6 pontos de dano em quem estiver perto, a dificuldade para abrir a porta de qualquer outra forma é 10.



2- IGREJA DE ABBADON

Abbadon é a deusa do silêncio e da paz. Geralmente, seus templos são simples, sem estátuas ou pinturas, afinal o silêncio é invisível.

Esta igreja é feita de madeira clara. Há vários genuflexórios para as pessoas ficarem ajoelhadas.

Em destaque há uma pia de bronze, onde os mais devotos sacrificam as próprias línguas à deusa, calando suas vozes para sempre.

O chão parece recém-esfregado, mas ainda há manchas de sangue marcadas na madeira.

Uma pequena fonte de luz entra pela janela no fundo da igreja, e também se ouve barulho de pá e terra.

Há um cemitério entre a igreja e o rio que desce a montanha, e lá dois velhos terminam de enterrar um corpo e se sentam para descansar.

Os velhos são **Egopan e Isabel.**

Egopan não fala, pois também sacrificou sua língua e Isabel, amiga do religioso, fala pelos dois:

"Barbas de Raymund foi amaldiçoada desde que a família partiu do castelo. Um monstro meio cabra, meio lobo passou a raptar e matar os habitante daqui, deixando rastros de sangue.

A maioria foi embora por medo do monsto, exceto por mim, Egopan, o prefeito Klinge e o pobre Djuka que acabamos de enterrar. A criatura o matou aqui mesmo, no templo."

Contam que ficaram na vila porque Egopan não pode abandonar o templo de sua deusa, e Isabel não quis deixar o homem sozinho.

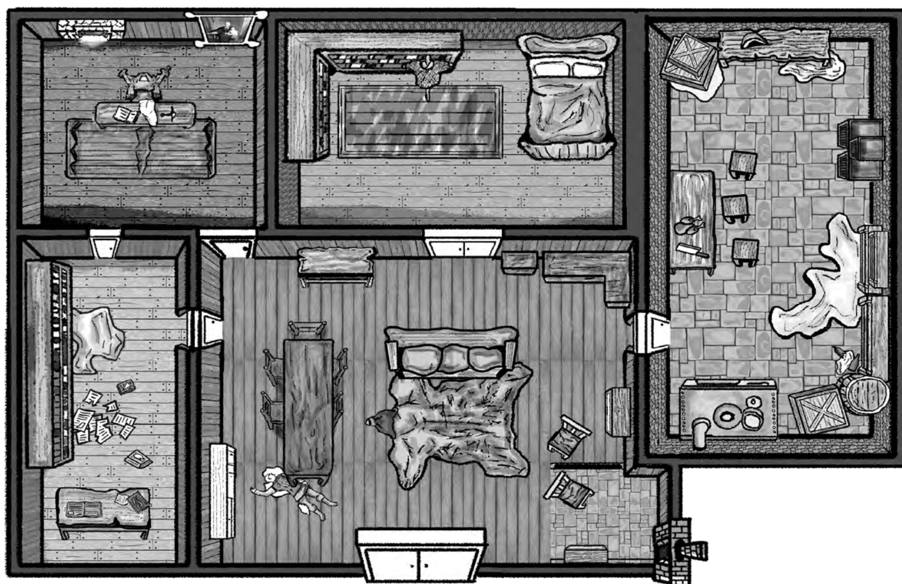
Os sobreviventes oferecem abrigo aos PJs em uma casinha confortável ali perto, e lhes entregam um broche de Abbadon como amuleto de sorte.

Eles também podem indicar a casa do prefeito do outro lado da praça e os demais lugares da cidade.

Egopan
Poder: *0*
Dano: *1d6*
PVs: *1d6*
Defesa: *6*
Egopan é um velho mudo que tem o hábito de concordar muito com a cabeça e dar vários sorrisos tristes.

Isabel
Poder: *1*
Dano: *1d6+1*
PVs: *1d6+1*
Defesa: *6*
Isabel é uma pessoa que tenta se manter alegre e é claramente apaixonada por Egopan.





3- A CASA DO PREFEITO

A maior casa da vila pertence a um homem chamado Leonard Klinge. Ele foi escolhido para cuidar da vila depois que a família Raymund se foi.

As janelas estão trancadas e tapadas por cortinas do lado de dentro. A porta de entrada pode ser facilmente aberta por um ladino que estiver com as ferramentas certas.

Não há muita coisa lá dentro.

A casa é grande, mas bastante simples, seus móveis são pesados e resistentes, e as paredes bastante espessas. A casa do prefeito é o melhor lugar da cidade para não passar frio.

Outras portas levam à cozinha, à biblioteca, ao quarto e ao escritório.

No **escritório**, a porta está barrada por alguma coisa pesada. Por outro lado, a **biblioteca** está aberta e há um zumbi lá dentro, além livros e papéis espalhados no chão. No entanto, algo particular chama a atenção dos PJs: um manuscrito de título *:*

"Minha maldição, por Leo Klinge".

Se lido completamente, os PJs descobrem a tragédia que se abateu sobre Priscilla, a filha mais nova do prefeito:

A menina morreu por causa de uma triste doença e para trazê-la de volta à vida, Leonard fez um pacto com algum tipo de demônio. Sua alma pela vida dela.

Não há nada escrito além disso, nem detalhes sobre o tal pacto.

Há outra porta que leva ao **escritório** e, essa sim pode ser aberta com tranquilidade.

Mas há alguém lá dentro.

Leo Klinge está sentado atrás de sua escrivaninha, distraído, como se nada tivesse acontecido, até voltar seu olhar para os PJs.

Seus olhos estão negros e ele começa a falar na língua do cramunhão.

Peça aos PJs um teste de Sagacidade para não sucumbirem ao medo, e quem falhar começa a ter visões horríveis, tendo que sair de perto imedia-

tamente e a qualquer custo.

Aqueles que passarem, ficam imóveis enquanto a sombra de Klinge toma a forma de um demônio de três cabeças e seis chifres.

Se os PJ receberam o símbolo sagrado de Egopan, não são afetados pelo medo e podem usá-lo para exorcizar Leo Klinge.

Se tentarem matá-lo, aquele que der o golpe final corre o risco de ser possuído pelo sombrio.

No cômodo existe um grande quadro de Leonard Kling com sua filha, comida ainda boa, um livro sobre a velha Rainha Zumbi e alguns papéis.

Acima de todos eles, há um bilhete:

"Caro prefeito, peguei a chave para ter certeza que o castelo tá trancado. Vou deixá com o Harry, no posto de guarda.

Também vou pegar um vinho e um queijo lá na cozinha. Qualquer coisa eu pago".

Leonard Klinge
Poder: *4*
Dano: *1d6+4*
PVs: *15*
Defesa: *7*

Apesar de ser mais velho, Leo Klinge é mais rápido e forte que o normal.

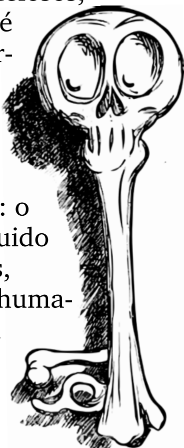
Se for morto, o Sombrio sai de seu corpo e tenta possuir aquele que deu o golpe final. Um teste de Sagacidade dificuldade 7 precisa ser jogado. Caso haja falha o PJ está possuído e seu único objetivo é matar os outros.

Se passar no teste, o Sombrio é expelido e volta a aterrorizar o mundo. Se o PJ que matar Leo, portar o amuleto de Egopan, o Sombrio expelido.

Antes de morrer, Klinge chora e agradece aos PJs por terem lhe dado a liberdade. Ele está feliz porque agora vai poder reencontrar sua amada filha.



Se os PJs testarem a fechadura da porta da **cozinha** percebem que ela está derretida, portanto só é aberta na base da porrada: um teste de Força + Armas de dificuldade 7 resolve. Caso os PJs sejam mais cautelosos, antes de abrir a porta é possível ouvir algo borbulhar, e também de pequenos passos e risadas lá dentro.



Dois Imps estão preparando seu jantar: o caldeirão ferve um líquido alaranjado com feijões, braços, mãos e dedos humanos, tipo uma feijoada macabra das trevas.

Imps são demônios perigosos quando em bandos grandes, mas esses dois não parecem problema.

Várias roupas, espadas e botas estão jogadas pela cozinha. Se os PJs procurarem entre as coisas, encontram a chave com cabeça de caveira.

É a tal chave que abre o Castelo.

Imps
Poder: *1*
Dano: *1d6+1*
PVs: *1d6+1*
Defesa: *5*

Imps cospem bolas de fogo e atacam com suas pequenas facas e lanças.

O segundo imp vai tentar fugir quando o primeiro morrer, se conseguir chamará mais 3 amigos para emboscar os PJs quando estiverem saindo da casa do prefeito. Cuidado, essas criaturas são muito desgraçadas.

4- LOJA

O lugar também está trancado, e as paredes de madeira estão queimadas, como se um incêndio tivesse atingido o lugar algum tempo atrás. Portanto a parede está frágil, é possível derrubá-la e entrar por ela.

Há caixas de grãos, barris de cerveja e latas de mantimentos por toda parte. Tudo podre. O teto é sustentado por algumas vigas, e há um esqueleto enforcado em uma delas. O livro de registro está sobre o balcão e nele há uma assinatura recente.

O nome lido é **"Leonard Klinge". A tabela abaixo indica outras coisas que podem ser encontradas na Loja. Role o dado e descubra.**

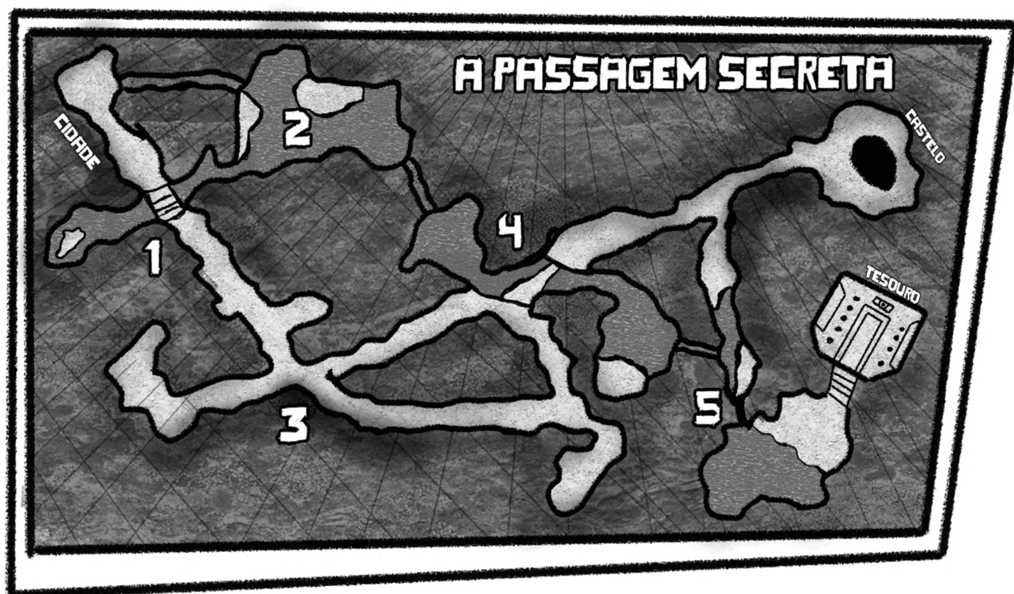
1	vidro de mel
2	poção da dor causa 1d6
3	2 imps
4	receita de veneno do sono
5	Machadão
6	1 zumbi

5- CURRAL

O lugar é bem pequeno e aberto. Em uma das baias há um bilhete:

"Corra, meu filho, não tenha medo do escuro. Vá pelo poço direto para o Castelo. Logo a mãe vai te encontrar. Vai meu filho...".





6- O POÇO

No meio da vila, há um poço vazio. Ele tem uns 60 metros de profundidade e guarda um segredo: uma passagem que conecta a vila ao interior do castelo.

Aos 20 metros de profundidade, há uma escada de mão até o fundo, mas os jogadores precisam dar um jeito de descer até ela.

Mestra, use o mapa acima e os números para guiar os jogadores.

Vila: No fundo, os PJs não conseguem ver nada, mas ouvem água correndo.

Qualquer fonte de luz revela tochas pela parede e uma ponte de madeira logo adiante. Há também uma grande nascente de água à esquerda que cria um fluxo de água caverna adentro.

1- A ponte cruza um grande rio subterrâneo, que sai de uma passagem à direita e segue por outros túneis. É feita de madeira velha, meio apodrecida e quebradiça.

Se mais de um PJ cruzá-la ao mesmo tempo, a ponte quebra, e quem estiver passando pode cair na água.

Do outro lado, próximo ao lado esquerdo do rio, há um pequeno barco com um corpo dentro. O defunto está segurando um bilhete, que diz:

"Mortos não contam histórias, mas a dádiva de Abbadon está onde não há mais razão para continuar".

Há também uma lanterna, um pouco de óleo, cinco metros de corda e remos. Até quatro pessoas cabem confortavelmente no bote - mais pessoas torna a remada mais difícil.

2- Os PJs podem tomar o bote e seguir o rio por dentro dos túneis, até saírem em uma grande caverna alagada. Boa parte dela pode ser vista com ajuda de uma lanterna. Há alguns morcegos no teto e estalactites. Suas paredes são claras, feitas de calcário.

Alguns bolsões de terra saem da água. Num deles, um esqueleto veste

uma grande e bela armadura com o símbolo da casa Raymond no peitoral, mas o ganancioso que tentar colocar as mãos na armadura acorda seu portador e precisa enfrentá-lo em batalha.

Ou fugir, claro.

A armadura adiciona +1 na defesa de quem vesti-la, mas reduz em -1 as ações de Rapidez.

Esqueleto Guerreiro
Poder: 3
Dano: 1d6+3
PVs: 1d6+3
Defesa: 8

Além da armadura, o esqueleto tem uma espada longa bem bonita, também com o símbolo da família Raymund.

3- Dois caminhos, esquerda ou direita: o primeiro os leva para outra ponte; o segundo para um túnel sem saída com dois esqueletos armados com espadas e arcos.

Esqueleto
Poder: 1
Dano: 1d6
PVs: 7
Defesa: 7

4- Outra ponte cruza o rio subterrâneo, só que dessa vez é feita de pedras. A poucos passos dela, os PJs sentem um cheiro oleoso, e o chão fica brilhante e gorduroso. Alguns barris, por onde o óleo escorreu estão quebrados do outro lado da ponte.

É preciso fazer um teste de Rapidez + Atletismo para atravessar a ponte, quem falhar cai dentro do rio. Se o PJ estiver carregando algum objeto com fogo e falhar no teste, a ponte se incendeia causando 1d6+7 pontos de dano em quem estiver perto.

5- Se o PJs ficarem no bote ou acabarem no fim do rio, chegam a um ponto onde há apenas paredes, sem nenhuma saída aparente.

O rio continua por baixo da pedra revelando uma passagem. Os jogadores podem fazer um teste de Força ou usar alguma forma de criar um bolsão de ar, usando botes ou escudos. A boa notícia é que não muito longe, está a caverna com o Tesouro.

Tesouro: A entrada da sala é um lago que termina nas escadas de um pequeno templo, intocado pela tragédia. Seus degraus e pilares são feitos de mármore, e há uma pira apagada no centro da construção. Aos pés dela há uma tesoura grande e dourada, manchada de sangue seco.

Um teste de Sagacidade + História revela que aquele é um altar para Abbadon, a deusa do silêncio, onde seus devotos cortavam as próprias línguas e as atiravam no fogo.

Há uma espada curta presa no altar que sustenta a pira. Seu punho é muito comum, mas a lâmina é feita de prata. Há um escrito entre os pilares:

"Aquele que desfrutar totalmente do silêncio de Abaddon será puro como a prata".

A maneira fácil de pegar a espada é jogando a língua na pira de fogo.

A maneira difícil fica a cargo da criatividade dos jogadores. Qualquer teste para isso tem dificuldade 8 ou 9.

Quando a espada for tirada do altar, uma porta escondida se abre, levando à parte interna do castelo.

Castelo: No fim da rota existe uma escada de mão que sobe por um buraco no teto.

O fim dela, leva a uma passagem secreta, abaixo de uma estátua no interior do Castelo Raymund.

7- CASAS ABANDONADAS

As pessoas que moravam em Barbas deixaram suas casas vazias, o que é útil aos PJs, pois elas podem servir como ótimos abrigos durante a noite.

Ainda sobraram algumas camas e travesseiros. Dormir com tanto conforto é coisa rara para viajantes.

Todos finalmente terão uma boa noite de sono... só que não.

Um fantasma ronda as casas, acordando os PJs em suas horas tão tranquilas de sono. A fantasma se chama Aballena e quer seu anel de casamento de volta. Uma informação um tanto óbvia já que a fantasma, vestida de noiva, não para de gritar:

"TRAGA O ANEL DE NOIVADO DE ABALLENA, TRAGA PARA MIM".

Sempre que grita, Aballena aponta para o rio. Não há como "matar" a fantasma, apenas expulsá-la, fazendo o que ela pede com tanta gentileza.

O corpo de Aballena está dormindo com os peixes, e seu anel de noivado está em um dos dedos. Se os PJs devolverem o anel à fantasma, Aballena mostra onde estão alguns tesouros que as pessoas deixaram na vila, somando 10 peças de ouro.

Caso os PJs queiram ficar com o anel de noivado, Aballena pode partir para a ignorância.

8- TAVERNA

Tavernas resistem. As pessoas precisam beber mesmo com os mortos levantando em Barbas de Raymund não é diferente. A Taverna do Carvalho fermentava a melhor cerveja das montanhas e todo mundo sabe disso.

Um barril da cerveja do Velho Carvalho custa uma fortuna hoje em dia, e há vários deles na tavena.

9- A GUARDA DE RAYMUND

As guaritas são pequenas com várias armas, camas e armaduras no interior.

Alguns corpos estão espalhados, em decomposição. Todos abertos e rasgados por uma coisa que curtiu arrancar as tripas de cada um deles.

Um dos guardas está usando uma armadura melhor do que as outras, que aumenta em +1 a defesa de quem usá-la, mas reduz em -1, todas as ações de Rapidez.

Dentro das guaritas, também está a chave que abre os portões do Castelo.

10 - DOCAS

Um rio de águas muito claras passa perto da vila. Peixes saltam, e animais na outra margem seguem suas vidas, como se nada estivesse acontecendo.

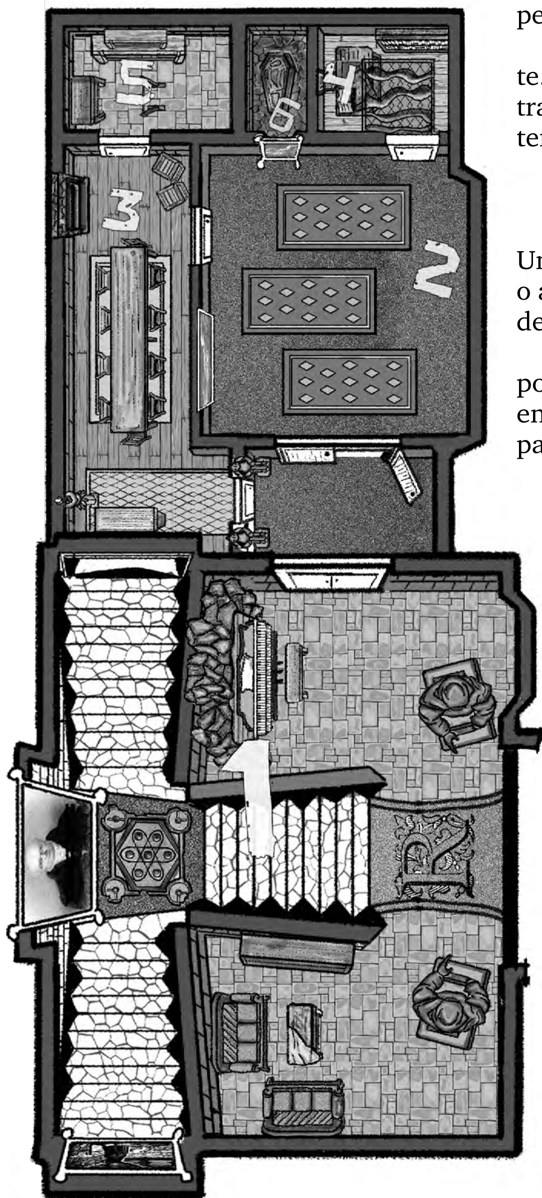
Aballena
Poder: *3*
Dano: *1d6+3*
PVs: *Sem Pontos de Vida.*
Defesa: *Sem defesa.*

Nenhum ataque tem efeito em Aballena, pois ela é um fantasma. Um exorcísmo é possível, entretanto.

Seu grito machuca os ouvidos de quem estiver perto, causando seu valor de dano.



PARTE 4
CASTELO RAYMUND



1ANDAR

O castelo é amplo e escuro, cheio de mobília elegante, mas totalmente tomado pela poeira.

O cheiro de morte e sangue é latente. Assim que os PJs entram, a porta se tranca atrás deles. Não importa o quanto tentem, ela permanece fechada.

1- O HALL DE ENTRADA

Uma grande escadaria de pedra leva até o andar superior. Há uma grande pintura de busto do velho Raymund.

Duas grandes estátuas observam a porta, e se olhadas de perto é possível encontrar a entrada secreta do Castelo para o poço.

No lado direito do salão, há um grande piano que toma a parede inteira. A partitura sobre o teclado se chama ***O SONHO DA MEIA-NOITE.***

Ao lado esquerdo do hall, há um sofá e uma mesinha de centro com uma carta:

"Minha querida, me alegra dizer que tudo está acontecendo mais rápido do que o previsto. O comprador chegará amanhã, portanto usaremos nossa melhor louça. O quarto de hóspedes tem que estar impecável.

Tomei a liberdade de comprar as roupas que você tanto queria, meu amor.

Com amor, Raymund".

Caso um dos PJs consiga tocar a partitura no piano, os PJs escutam o barulho de engrenagens ecoando pelo Castelo. A porta à direita do alto das escadas se destranca.

No lado superior esquerdo, há uma pintura estranha: a figura da morte cantando em um palco para uma plateia de mortos-vivos.

Se encostarem no quadro, um ponto brilhante surge da tinta e vai direto ao olho da vítima, que fica com uma incrontrolável sede de sangue.

A fúria só termina quando a vítima tira a vida de algo ou alguém.

A luz também alcança um tapete que fica adiante do quadro de Lorde Raymundo no meio da escada.

Algumas partes do tapete parecem relógios, que se iluminam na ordem:





No lado superior direito, a porta leva às salas do segundo andar. Lembre que é possível destrancá-la com tranquilidade por causa do piano.

Abri-la de outra maneira é bem difícil. Qualquer teste tem dificuldade 8. Se houver uma tentativa fracassada, um urro monstruoso toma conta do lugar, e as teclas do piano se movem sozinhas, tocando uma música aterrorizante.

Um esqueleto muito grande salta de dentro do retrato de Raymund encarando os PJS. É DRUMP, o Guarda do Castelo que carrega um escudo e um chicote nas mãos. Seus ossos estão em chamas escuras, e ele grita:

"OS INVASORES MORRERÃO EM SOFRIMENTO E AGONIA".

Drump, o Monsqueleto.
Poder: *4*
Dano: *1d6+4*
Defesa: *7*
Pontos de Vida: *1d6+4*
Habilidade: *Ele é imune a magias e danos perfurantes. Apenas martelos e socos causam dano. Ele usa o chicote para laçar os oponentes e mantê-los presos contra um teste de Força.*

Tá, se os jogadores conseguirem derrotar Drump, suas últimas palavras são: ***"toquem a música",*** e depois ele vira pó.

2- O SALÃO DE BAILE

Assim que entram no grande e luxuoso salão de baile, os jogadores escutam uma valsa tocada sem nenhum erro. O lugar está radiante e limpo.

Do outro lado é possível observar um casal elegante, dançando ao som da linda música tocada por instrumentos invisíveis.

Aos poucos, mais casais surgem dançando, para logo depois aparecerem os garçons e, por fim, os músicos. Todos os dançarinos e empregados têm feições cheias de dor e agonia.

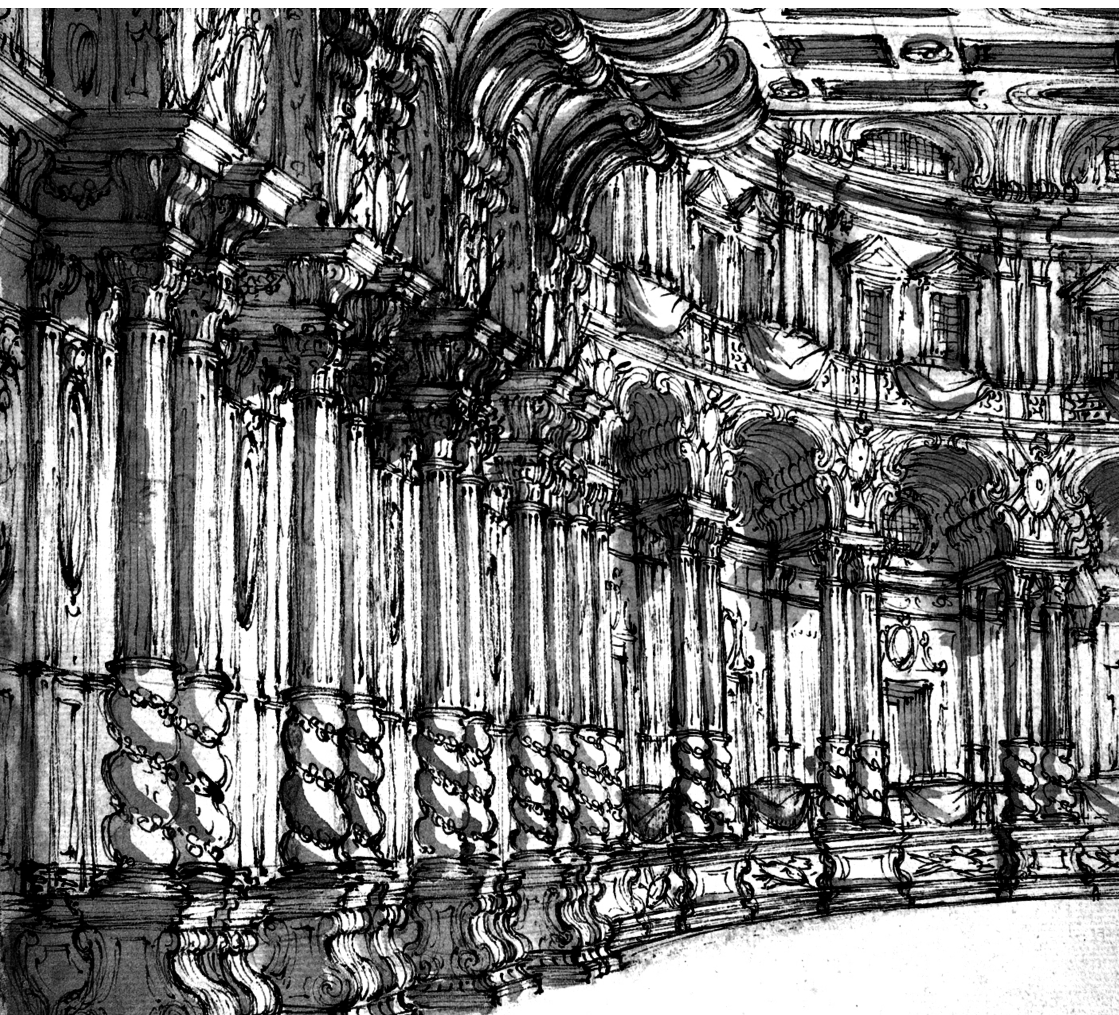
A valsa envolve os PJs até o ponto em que uma grande vontade de dançar toma conta de suas ações. É preciso resistir ao feitiço, encontrando um modo de não ouvir a valsa das trevas.

Os PJs que demorarem muito para fazer isso devem fazer um teste de Sagacidade e, se falharem, começam a dançar sem controle do próprio corpo. Valsando até a morte.

Aqueles que passarem no teste ou taparem os ouvidos encaram a realidade: o salão de baile é um lugar arrasado, sujo, rasgado, com cheiro de morte e vários cadáveres espalhados pelo chão, todos em pares como se tivessem morrido juntos.

Uma vitrola no fundo do cômodo está tocando a tal valsa. Se a música parar, os afetados pelo transe acordam para a realidade e ouvem abrir de portas nas laterais do salão, que levam para os outros cômodos.

Os PJs hipnotizados valsam entre os mortos até se juntarem a eles.



3- SALA DE JANTAR

Há uma grande mesa, armários e belos tapetes adornando a sala de jantar.

Se estivessem abertas, as grandes janelas dariam espaço para uma estonteante vista das montanhas e da floresta Branford.

Uma lareira fica no canto da sala, enquanto uma mesinha quebrada e vazia é ladeada por uma escultura estranha: um objeto esbranquiçado de mármore, composto por vários braços que se abraçam, mãos que seguram umas nas outras e no topo desse disforme, há uma joia âmbar.

Do outro lado da sala de jantar, uma porta leva para a cozinha.

Um ruído agudo e constante se faz notar, e fica mais alto conforme os PJs chegam perto da lareira.

Apanhar a joia ativa uma armadilha. A lareira se abre, vomitando um mar de ratos, incontáveis. Eles correm por todo o cômodo, desesperados por comida.

Cada turno em contato com os ratos causa 2 pontos de dano.

4- A COZINHA

É o cômodo mais arrumado do castelo até então. As panelas estão guardadas, as prateleiras em ordem, o chão está empoeirado mas limpo.

Não há janelas, mas se os PJs gastarem algum tempo vasculhando a sala, sentem uma pequena entrada de vento junto à parede sul (que faz divisa com a sala 6).

Nessa sala possível encontrar componentes mágicos, como mel, azeite e até cubos de gelo.

Outros item de cozinha podem ser encontrados com um teste de sorte.

5- ESCRITÓRIO

A porta para o escritório está trancada, mas não é nada impossível de se resolver para um bom Ladino.

Janelas grandes arejam o cômodo.

Venta lá dentro porque alguém as deixou abertas. Dois corpos masculinos estão juntos, deitados e abraçados no tapete, ambos nus. Qualquer barulho faz com que os mortos se levantem e ataquem os PJs.

Na escrivaninha, há um papel escrito e coberto de pó:

"Alyssa, minha filha. Eu sinto tanta falta de tocar piano contigo, mas não mais me atrevo a olhar nos teus olhos, agora que não posso compartilhar meus dias contigo.

Mas saiba que não sou um monstro, meu amor. Sou apenas um pai que tentou fazer tudo o que podia para sua família. Não consegui resistir à fome, minha querida...

Não me abandone, por favor.

Não me deixe..."

Se vasculharem a escrivaninha um pouco mais, os PJs encontram o botão que abre a porta secreta da sala 6.

6- A SALA SECRETA

Existem duas coisas na sala: um caixão e um baú que está trancando com um cadeado. Há uma amadilha nele, e ativá-la faz com que estacas caiam do teto, causando 1d6 de dano.

Dentro do baú há alguns papéis muito antigos, um saquinho com algumas moedas de ouro e um item importante que a Mestra determinará de acordo com a tabela a seguir:

1	5 flechas de prata	4	sangue envenenado
2	Uma poção de cura 1d6 pontos de vida	5	adaga afiada. +1 Ponto de dano por ataque
3	3 diamantes pequenos	6	NADA

Dentro do caixão há um homem pequeno de aparência cadavérica que não parece estar morto.

Ele segura uma bela espada que vale um bom dinheiro. Se alguém encostar na espada, o homem se levanta lentamente com os braços estendidos.

"Aquele que me acorda do sono eterno, dê-me um pouco de sangue"

Khothe é um *ghoul*, um humano que serve eternamente seu mestre vampiro. Recusar o pedido faz Khothe ficar ensandecido e atacar os PJs.

Dar um pouco de sangue a ele o torna amigável. Depois de alimentado o *ghoul* conta sua história.

"Meu mestre Azhved é um dos Mestres Vampiros que tinham em seu poder uma das Sete Partes da Pedra dos Portais que o Senhor das Trevas quebrou.

Mas tomado por ganância, ele roubou a Pedra e ordenou que fugíssemos para bem longe dos outros.

Encontramos este Castelo nas montanhas e estamos escondidos aqui desde então.

A Pedra, que era para deixá-lo mais poderoso, teve o efeito reverso: seu sangue foi envenenado. Ele não pode mais se alimentar e sofre de uma fome eterna.

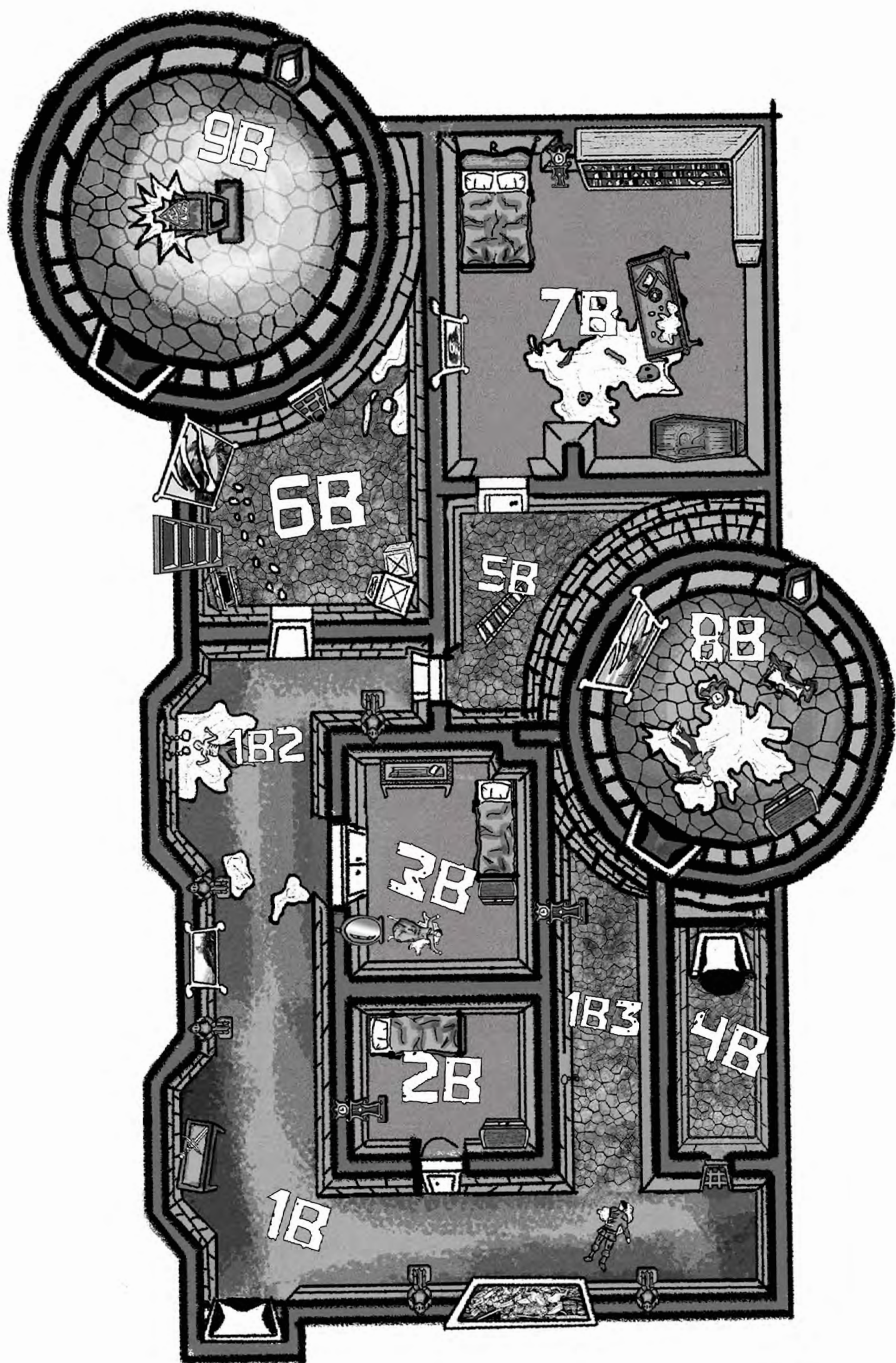
Azvhed acredita que pode se libertar da maldição se encontrar as outras Partes da Pedra.

Agora me deixem só."

Khothe, o ghoul
Poder: *3*
Dano: *1d6+5*
Defesa: *7*
Pontos de Vida: *20*
Habilidade:

Beber o sangue de um vampiro tornou Khothe mais forte do que o normal por isso seus ataques com a espada causam mais dano.




9B
7B
6B
5B
8B
1B2
3B
1B3
4B
2B
1B

A REVELAÇÃO DE FLAMONGO

Desde a entrada da vila, Flamongo, a ladina, ficou calada. Finalmente, ela abre a boca para revelar a verdade:

"Meu verdadeiro nome não é Flamongo. Sou neta de Lord Raymund, e meu nome de nacimento é Alyssa.

Meu avô mandou toda a família embora quando eu era muito pequena, e agora que todos estão mortos, voltei para recuperar o Castelo.

Sempre quis entender o motivo pelo qual meu avô nos mandou embora e sinto que estou no caminho certo. Desculpem por mentir a todos vocês, mas se contasse a verdade talvez não acreditassem em mim.

Me ajudem a encontrar a Pedra, e posso lhes dar o que quiserem daqui".

Caso os PJs não encontrem a sala de Khothe, a revelação de Flamongo pode acontecer pouco antes dos aventureiros resolverem subir para o segundo andar do castelo.

Este também é um bom momento para os jogadores evoluírem seus personagens para o nível 3.

2ºANDAR

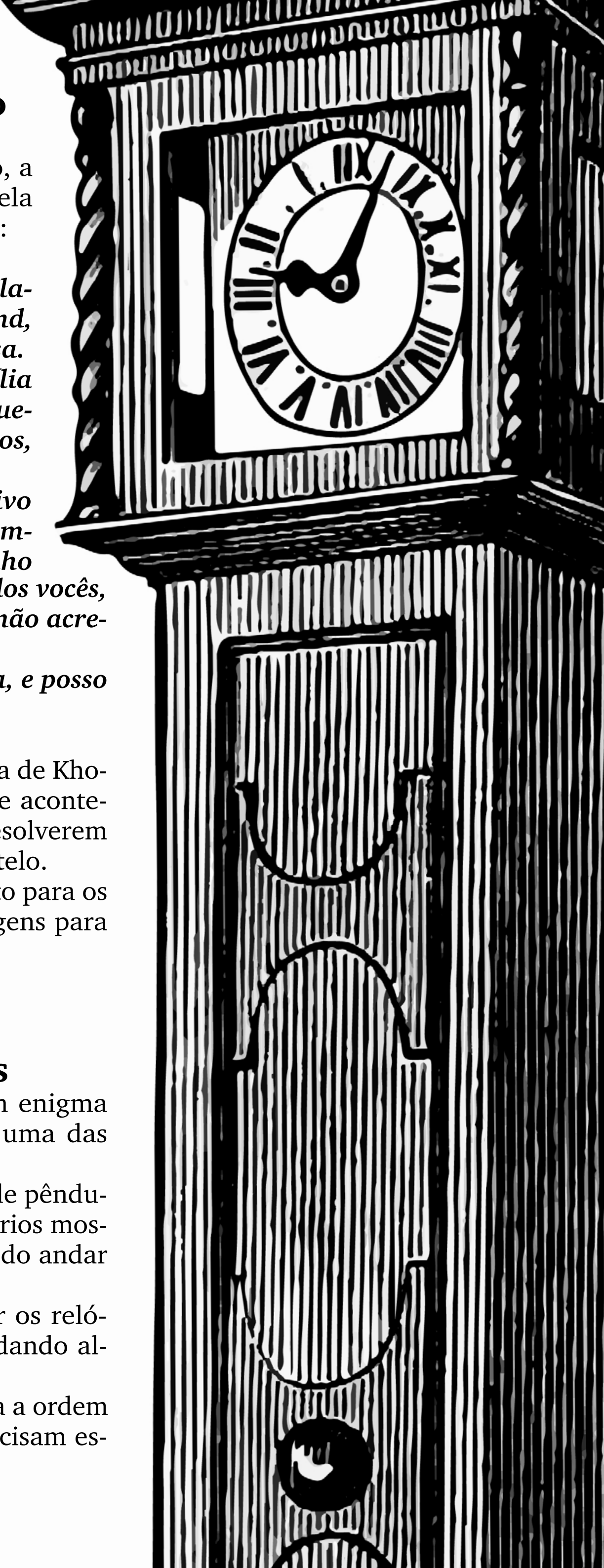
O ENIGMA DAS HORAS

Mestra, no segundo andar há, um enigma que destranca o lugar onde está uma das Sete Partes da Pedra dos Portais.

Para fazer isso, quatro relógios de pêndulo precisam ser colocados nos horários mostrados pela luz estranha no tapete do andar de baixo.

Lembre-se sempre de descrever os relógios em cada sala que estiverem, dando algum tipo de destaque a eles.

Não há uma sequência certa para a ordem das horas, os ponteiros apenas precisam estar na posição correta.



1B- O CORREDOR

Um corredor largo se abre para os PJs, onde a luz é pouca e o cheiro é podre.

O caminho segue adiante e também para a direita **até o corredor 1B3**

As janelas ao lado esquerdo estão tapadas, mas a luz da lua adentra o cômodo por frestas na madeira.

Eras atrás, as paredes estavam cobertas com belos papéis de parede, mas hoje há apenas as sobras cobrindo a superfície de madeira e pedra.

Logo em frente, há uma espada quebrada sobre uma mesa de madeira, onde também estão alguns pregos e um martelo. Procurando ali pela parede, existe uma alavanca minúscula, escondida que tem o tamanho de um prego e parece muito frágil.

Quando puxada para baixo um barulho, ecoa no fim do corredor, mas se for solta, a alavanca volta à posição inicial. Se algo muito pesado for usado para manter a alavanca abaixada, ela acaba quebrando. O peso aplicado na alavanca precisa ser preciso para que o portão do **corredor 4B** se mantenha aberto.

Pouco adiante à esquerda está a entrada para o **quarto 3B**. Bem em frente à porta, há uma grande mancha de sangue e um homem morto preso na parede. Obviamente ele se levanta mas, preso e sozinho, não deve ser um grande empecilho para os PJs.

1B2- CORREDOR MENOR

A **porta para 6B** tem a maçaneta manchada de sangue e possui uma armadilha. O descuidado sente uma picadinha na ponta do dedo e precisa fazer um teste de Força, se falhar a vítima está envenenada perdendo 1 ponto de Força pelo resto do dia.

A **porta 5B** é feita de madeira e está trancada com muitas correntes e cadeados cheios de espinhos.

É possível ouvir trovões e chuva vindo lá de dentro. Para abrir o cadeado, é preciso colocar um pouco de sangue na fechadura. Também é possível abrir de outra maneira, mas para quebrar ou destravar o cadeado, a dificuldade aumenta para 8 ou 9.

1B3- CORREDOR ESCURO

A partir da entrada, o corredor também segue para a direita. Tomando esse caminho, os jogadores se deparam com um lindo quadro pendurado na parede, acompanhado por um corpo no chão ao lado.

O morto está dilacerado por garras e mordidas e ainda fresco. Há um portão para **o corredor 4B,** e um corredor um pouco mais escuro, de onde é possível ouvir o pêndulo de um relógio. A porta para o quarto 2B está arranhada por fora e destrancada.

O fim do corredor é escuro, e conforme os PJs adentram o lugar, são atacados por um velho conhecido, **o LOBOCABRA!**

Seus olhos reluzem violência, é hora de lutar...ou correr!

O LoboCabra!
Poder: *6*
Dano: *1d6+6*
Defesa: *8*
Pontos de Vida: *40*
Habilidade: *um terço cabra, um terço lobo, um terço gente, o LoboCabra é uma criatura muito rápida, que salta pelas paredes e ataca com suas garras afiadas. Ele pode fazer dois ataques no turno mas qualquer arma de prata causa o dobro do dano nele.*

Cuidado com o LoboCabra!

Se fugirem, passar pelo corredor se torna uma jogada de sorte. Sempre que passarem por lá, a Mestra rola o dado. Se o resultado do dado for 5 ou 6, o **LoboCabra** volta para matar os PJs. Qualquer outro resultado quer dizer que o corredor está livre.

Se conseguirem matá-lo, o monstro retorna para sua verdadeira forma.

É uma figura que todos reconhecem: o próprio Lorde Raymund.

E aí acontece o seguinte:

O LUTO DE FLAMONGO.

Flamongo - ou melhor, Alyssa corre para dar um último abraço em seu avô. Ela chora desesperada e Lorde Raymund, usa suas últimas palavras para contar o que aconteceu.

"Certa noite, Azhved, o Mestre Vampiro, veio ao castelo com seu servo procurando abrigo.

Quando o vi, não consegui saber sua verdadeira origem e prontamente abri os portões para ajudar um homem de tanta elegância.

Assim que deu seus primeiros passos para dentro, ele dominou todos os empregados e tomou o Castelo.

Eu tentei matá-lo mas ele me transformou neste monstro. Enfurecido e descontrolado, acabei matando sua avó, o amor da minha vida, com minhas próprias garras.

Sua mãe lhe pegou no colo e fugiu da vila com o resto da família. Como monstro, eu só queria caçar pessoas para aplacar minha fome.

Ajustem todos os relógios, mas tomem cuidado: um deles está no quarto principal com Azhved.

Não olhem nos olhos dele, pois Azvhed consegue dominar os mais fracos. Ataquem com prata...

Lorde Raymund dá seu último suspiro e cai nos braços da neta quando seu espírito deixa o corpo.



2B- QUARTO DE HÓSPEDES

Este quarto de tamanho médio é muito confortável. Um armário vazio, um baú e uma cama grande compõem a mobília, além de um relógio de pêndulo coberto por panos brancos.

Sobre a cama, há algumas folhas de papel, uma em especial tem escrito:

"Não posso mais olhar para meu próprio rosto, pois me lembro de quando sentia amor e esperança.

Hoje rogo maldições a mim mesmo e ao tempo feliz que tinha.
Aqui dentro só há fome e raiva."

3B– O QUARTO DE LADY LARA

À primeira vista, os olhos dos PJs vão para um corpo deitado em frente ao espelho. É um jovem com uma estaca cravada no peito. Um vampiro. Tirar a estaca faz com que ele vire cinzas.

Quem respirá-las, terá uma surpresinha quando for tomar um belo banho de sol no dia seguinte.

Tirando isso, o quarto é muito grande e permanece organizado. Com armários, uma grande cama de casal e uma penteadeira, um lugar muito aconchegante em seus dias de glória.

Se os PJs prestarem atenção ao espelho, primeiro observam os próprios reflexos, mas logo percebem que suas imagens se movem um pouco mais devagar do que o normal. Se continuarem curiosos, seus "eus" saltam de dentro do espelho e atacam.

Mestra, aqui você pode usar a ficha dos próprios PJs contra eles mesmos.

Divirta-se!

Se o espelho for quebrado, um demônio sai de dentro dele e foge para deixar Aqui um pouco pior.

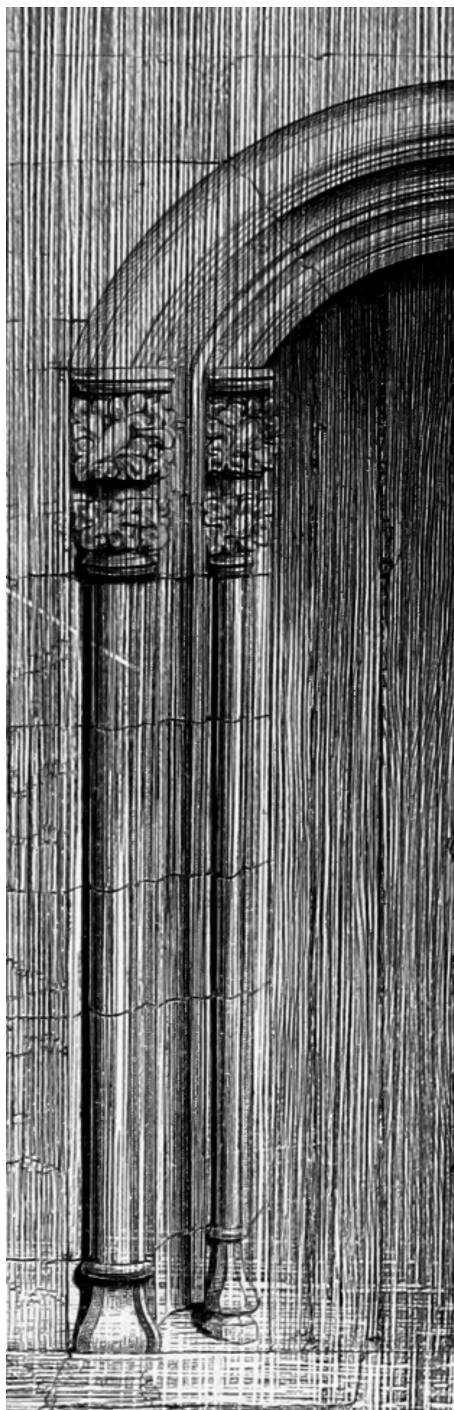
4B- CORREDOR ESCURO

O chão é escorregadio e sua escadaria leva para uma das torres. Há duas armadilhas que podem ser notadas com testes de Sagacidade + Percepção.

1- Na entrada, uma pedra no chão faz as paredes espremerem os PJs, causando 1d6 pontos de dano por turno.

2- Outro mecanismo na escada lança uma labareda, causando 1d6 pontos de dano a todos os PJs.





5B- O TELHADO

Uma área a céu aberto está em um dos pontos mais altos do Castelo.

De lá é possível enxergar duas das torres, inclusive alcançar uma delas, que fica encostada no pequeno terraço. Há uma escada quebrada por ali, como se alguém já tivesse tentado fazer isso antes. A escalada é algo possível, já que uma das janelas está aberta, mas cair de lá é morte certa.

Uma porta muito grande e bonita leva ao quarto principal **(6B)**.

A DECISÃO DE ALYSSA

A Ladra Flamongo, começa a chorar e diz aos PJs:

"Agora eu entendo. Meu avô foi amaldiçoado, se tornou o LoboCabra e matou minha avó.

É por isso que todos foram embora de Barbas. Azhved foi o monstro que o fez trilhar esse caminho. É meu dever recuperar a honra de meu avô e da minha família.

Preciso acabar com ele.

Me ajudem a recuperar o Castelo e ele também será de vocês.

Vocês poderão se proteger dentro desses muros até o fim de suas vidas."

6B- DEPÓSITO

Caixas e prateleiras abarrotam o lugar, que tem cheiro de mofo e o teto esburacado, deixando a chuva cair por todo o cômodo.

Através dos buracos tabém é possível enxergar a maior torre do Castelo, onde dá pra ver um brilho roxo e pulsante saindo da janela.

Role um dado na tabela abaixo e descreva aos PJs a surpresinha que eles podem encontrar por ali.

1	um zumbi
2	duas esmeraldas
3	saco com sangue de vampiro
4	kit de tintas e pintura
5	colher e garfo de prata
6	Osso de Dragão

Um pouco afastado da bagunça, há um quadro grande e bonito, porém rasgado por uma garra.

Alyssa reconhece sua mãe e se recorda que o quadro costumava ficar pendurado no corredor 1B.

Lembra da alavanca quebradiça?

Pendurar o quadro lá, faz com que a alavanca permaneça abaixada.

Neste quarto, há outro portão maior que leva para a torre, mas ele abre apenas quando todos os relógios estiverem no horário certo. O brilho que vem da torre ilumina a escadaria.

7B- O QUARTO PRINCIPAL

Este é o maior dentre todos os quartos do Castelo Raymund, com pinturas, escrivaninhas, prateleiras e uma cama gigantesca. Além de livros e papeis espalhados por todos os lados.

Um risada maléfica ecoa alto, assim como o barulho de vidros quebrando, e de papéis e objetos se movendo.

"Eu sabia que havia invasores no Castelo, mas não podia imaginar que eram tão especiais."

Um homem magro de cabelo preto e escovado está virando as páginas de um grande livro enquanto olha para os PJs com seus olhos vermelhos.

Atrás dele está um dos quatro relógios de pêndulo.

"Eu não sabia que você estava viva Alyssa, que surpresa agradável.

O que acha de se tornar minha eterna serva e unir-se ao seu vovôzinho?Como está a família, aliás?

Na verdade, vou deixar esta decisão na mão de seus companheiros.

Capturem Alyssa e saiam daqui com vida, ou fiquem e encontrem a morte certa. O que me dizem?"

Mestra, essa decisão é totalmente dos jogadores, abaixo indico duas das possíveis consequências.

ELES DEIXAM ALYSSA

Se eles deixarem a Ladina com Azhved, o vampiro cumpre o que prometeu, e deixa todos irem embora sem machucar ou lutar com ninguém.

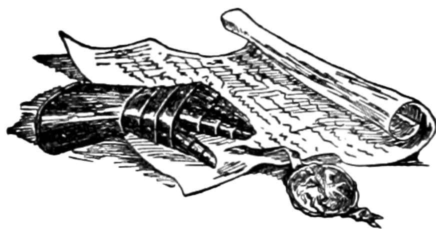
Aquele que inalou o pó do vampiro no quarto de Alyssa **(3B)**, começa a sentir dores de cabeça e hipersensibilidade à luz. Depois de um tempo começa a sentir muita fome e uma sede de sangue absurda.

A voz de Azhved logo invade a cabeça do PJ, que passa a ser um novo vampiro a serviço de seu Mestre.

ELES LUTAM

Azhved cumpre o que prometeu e parte para cima dos PJs usando todos os seus poderes macabros.

É uma boa os PJs usarem alguma arma de prata, como a espada do poço, flechas ou qualquer outro objeto que possa machucar.




POST·CCL·ANN:
1550

Azvhed, o Grande Mestre
***Poder:** 6*
***Dano:** 1d6+6*
***Defesa:** 8*
***Pontos de Vida:** 60*

Habilidades:

__O Grande Mestre Azvhed__ só encontra a morte verdadeira se for ferido por armas ou objetos de prata.

Armas de outros materias têm seu dano reduzido em 5 pontos e não o matam de verdade, só capotam.

Além disso, Azvhed pode usar sua ação de luta para hipnotizar um dos jogadores. Quem passar em um Teste de Sagacidade + História ou portar o símbolo de Abbadon, não sofre o efeito da hipnose.

Quando estiver perto da morte, o Vampiro se transforma em um morcego e tenta fugir voando pela janela.

Vão deixar?

8B- TORRE MENOR

O lugar é um pedaço do inferno. Cheio de ossos, correntes, pedaços de corpos podres jogados por todos os lados.

Todo o cômodo é pegajoso por causa das tripas escorridas.

No meio da podridão, há um relógio de pêndulo quebrado. É preciso consertá-lo antes de ajeitar o horário.

Basta um teste de Sagacidade + Ofícios ou encontrar as peças quebradas no meio de todos os corpos.

É possível ver Barbas de Raymund de uma das janelas, com suas casinhas e tetos cobertos de neve.

Egopan está ao lado do poço, observando o Castelo tentando observar o que quer que esteja dentro.

A parede interna da torre é circular, feita de pedras e, assim como o chão, está úmida e pegajosa. Há algo escrito com "tinta vermelha".

Mestra, role a sorte para ver se o LoboCabra está em sua casinha.

ELES SE FORAM E
EU ESTOU SOZINHO!
A FOME É INCONTROLÁVEL
TENTEI ME ALIMENTAR DOS
MORTOS MAS ACABEI VOMITANDO
AO MENOS ELES JÁ ESTÃO
LONGE DO CASTELO...

CONSTRUÍ ESTA VILA PARA
SALVAR ALGUMAS PESSOAS
DA MORTE, PORÉM SOU EU
QUEM CAMINHA ATRAVÉS
DAS TREVAS.

DIA 74: JÁ NÃO SEI
MAIS A DIFERENÇA
ENTRE O BEM E O
MAL.

FOME FOME FOME FOME FOME FOME
FOME FOME FOME FOME FOME FOME
FOME FOME FOME FOME FOME FOME
FOME FOME FOME FOME FOME FOME

ALYSSA, EU SOU
UM MONSTRO!

9B- TORRE MAIOR

Se tudo correr bem, ou quase bem, os relógios são ajustados e a grade da sala 7B é aberta. A primeira das Sete Partes da Pedra dos Portais está dentro da Torre Maior, flutuando sobre um pedestal. Ela emite um brilho arroxeado e parece ser adornada com vários olhos que acompanham os PJs por onde quer que estejam.

No momento que estiverem diante do arteftato, todos escutam uma voz doce e reconfortante que diz:

VOCÊ NÃO PRECISA SER O ESCOLHIDO
VOCÊ SÓ PRECISA ESCOLHER

Qualquer PJ pode pegar a pedra e tomar para si, mas há um fardo ao se carregar uma das Sete Partes da Pedra dos Portais. A realidade se torna um pouco diferente para quem a carrega, distorcida, leve, como se a visão estivesse sempre oscilando entre sonho e realidade.

Carregar o objeto causa muita ansiedade e euforia porque se trata de algo que mudou e pode vir a mudar a história d'Aqui para todo sempre.

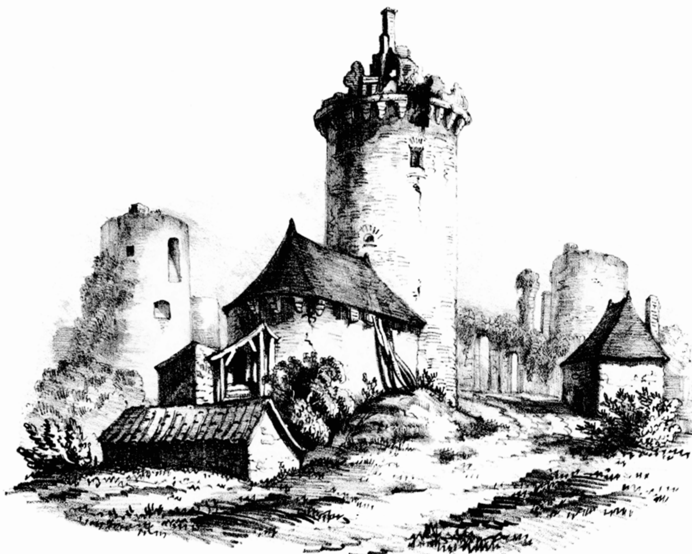
FINAL

É claro que esse é apenas um dos finais que a aventura pode ter.

Assim como todo RPG, existem várias possibilidades do que pode acontecer, e todas devem correr naturalmente como o curso de um rio.

A maneira de tornar isso prático é deixar os jogadores livres para escolher o que fazer com seus personagens, e lidar com as consequências de suas ações.

Se acabarem morrendo, torne suas mortes memoráveis e lembre-se sempre de que é possível fazer novos personagens e tentar de novo.

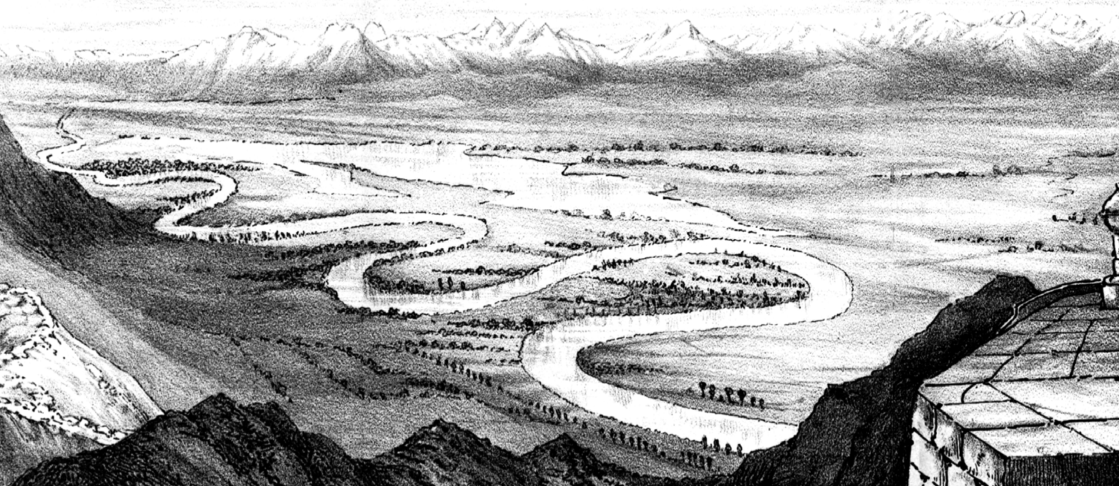


EPÍLOGO

Daqui em diante, caro leitor, se seus jogadores quiserem continuar a busca pelas outras Sete Partes da Pedra dos Portais, eu deixo a tarefa contigo.

Aqui é um mundo totalmente feito para você criar desafios, mistérios, histórias, cenários e paisagens, tanto que se você quiser mudar tudo o que eu escrevi aqui, fique à vontade.

No fim das contas, para este que vos escreve, só importa uma coisa: que você e seus amigos passem por bons momentos juntos, conversando, rindo, se emocionando, se assustando, passando o tempo com o que realmente importa: paz, companheirismo, amizade e amor.





APOIADORES

A
Alan Kauan
Alberto Ciccone
Alessandro da Silva Fonseca
Alexander Ischaber Xavier
Ana Flávia Costa Machado
Anderson Cravcenco
Anderson Danilo Vieira
Anderson Luiz Ferreira Silva
Anderson Vidotto Alias
André Bersot Higuti
André Nascimento
André Osna
Andre Renato Dalcomuni
André Yamamoto
Angelo Dias
Annita Wright Battelli L Cunha
Antonio Carlos Teixeira Junior
Antonio Jose de Aguiar Mota

B
Barbara Santos
Breno Philippi Feminella
Bruno da Silva da Silveira
Bruno Guilherme Hoch
Bruno Prosaiko
Bruno Silva Souza
Bryan Guimarães Azevedo Pereira

C
Caio Urbano Batista
Caio Victor Figueiredo Lopes
Caio Vinicius
Carla Sabrina Oliveira Palma
Carlos Krebs
Carlos Manoel
Carlos Silva
Carlos Vloet
Carolina Batista
Cauan Ferrara Batista
Cezar Capacle
Cezar Reis de Oliveira
Christian Lucas Teixeira
Ciro Henriques Andrade Mendonça
Claus Tessmann
Cleo Moya Reis

D
Daniel de Sant'anna Martins
Danillo Gonçalves Batista
Danilo de Aguiar Barbosa
Danilo Monteiro Lobato Ximenes
Danilo Roberto Rossi
Danilo Saturnino Silva da Costa
Danilo Zaki
Denis G Santana
Dennis Patrício Alves
Diego Bassinello
Diego Francisco
Diego Muniz
Diego Pereira dos Santos
Diego Seibert Lyrio Bragança
Dinho Reis
Diogo Nogueira
Diogo Schwantes
Douglas Peroni

E
Eduardo AG Silva
Eduardo Cespedi
Eduardo Fontes
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Simabukuro
Eduardo Victor
Emanuel Max
Emerson Luis Pawoski da Silva
Enéias Tavares
Enrico Tomaselli
Enrique Canosa
Enzo Marchetti Thomasi
Erik Kaiser
Euripedes Rocha Filho
Ewerton Wander Duarte do Nascimento
Eybraian Bonifácio

F
Fabio Henrique
Fabricio D. Delgado
Felipe Alvim
Felipe Cavalcante
Felipe Teixeira Holzmann
Filipe Salina
Flávio Cardoso de Avila
Flávio Martins de Araújo
Francisco Cressoni Siqueira
Francisco José Mineiro Júnior
Francisco Leopoldino
Fulvio Coelho

G
Gabriel Amabile Boscariol
Gabriel Aparecido Keler Pelles
Gabriel Augusto Martins De Araújo
Gabriel Azevedo
Gabriel Barros Pimenta Ferraz
Gabriel da Silva Pessine
Gabriel Fardin Nogueira Carreira
Gabriel Gomes Junger Lumbreras
Gabriel Helfenstens
Gabriel Marinho
Gabriel Mota Gonçalves
Gabriel Peixoto
Gabriel Peixoto
Gabriel Renato
Gilvan José Gouvea
Gui Pires
Guilherme Gontijo
Guilherme Guedes Azevedo
Gustavo Luiz
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Tertoleone Sorg

H
Haroldo Jun Tani
Heitor Braz Reino
Helber Del Bem Martins
Hernane Bini
Hiago Neves Bezerra
Higor da Costa Trindade
Hugo Garcia
Hugo Gustavo Paim

I
Icaro Sannazzaro
Iedo Assunção
Ikaro Siqueira Rodrigues Vitor
Irson Barbosa
Isabel Ollaik
Iuri Rafael lima medina
Ivan Ivanoff de Oliveira

J
Jairo de Matos Valente Junior
James Nunes de Deus
jefferson Antonio Finger
Jefferson Breno Lomenha
Jefferson Carlos Silva martini
João Antônio Mineiro Netto
João Cesar Andrade
João Gabriel Onofre
João Marcos Nogueira Mendes
João Paulo
João Paulo Gomes Antunes Costa
João Paulo Marinho Silva de Almeida
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Santos
João Victor Blogoslowoski Ligoski
João Victor da Silva
João Victor de Melo
Joao Victor Mendes
Jonas Borsos
Jonny Garcia
Jordan S. Espírito Santo

Jorge dos Santos Valpaços
José Borba Maranhão
Jose Francisco
Juliana Batista

Kevin de Paula

L

Lauriane Lacorth Flach
Lean D'Oliveira
Leonardo Baldo Dias
Leonardo Cecchettini
Leonardo Gomes
Leonardo Lima
Leonardo Prioli
Livia von Sucro
Lorenzo Rybu Buglione
Lucas Bozo Span
Lucas Braga
Lucas Brill Lopes
Lucas Dias Santos
Lucas dos Anjos Menezes
Lucas Lima
Lucas Nascimento
Lucas Pereira Reynaud
Lucas Queiroz Pinto
Lucas Rolim
Lucas Senra Moreira da Costa
Lucas Soares dos Santos Scarton
Lucas Torres de Azevedo Martins
Luciana Maria da Silva
Luiz Fernando Campi Santos
luiz henrique chinikoski
Luiz Marcelo Oliveira Taixeirão
Luiz Nase

M

Maciel Rodrigues de Sousa Júnior
Marcelo Cañada Imperatrice
Márcio Medeiros
Marco Antônio Mercante Evangelista
Marcos André
Marcos Vinicios Ornelas
Marcus Hildebrandt
Maria de Lourdes Albuquerque
Mariana Guimarães de Oliveira
Marlon José de Oliveira
Matheus Alves Telles
Matheus Dias de Oliveira
Matheus Graef
Matheus Guimarães dos Santos
Matheus Manhoni
Matheus Rodrigues de Carvalho
Matheus Veloso
Mestre Chiral
Mauricio Masuhiko Ioshimine
Mauro Vinícius Santos
Michelle Martins Mendes
Milton Vinícius Diogo de Sousa
Murilo Dada

N

New Oder Editora
Newton Marins
Nícolas Teixeira Martins

O

O Canivete Films
Odair Junior
Odmir Fortes Menezes Caldas Filho

P

Paulo César
Paulo Henrique Silva Soares
Paulo Thiago Tokunaga
Paulo Vianna
Pedro Capusso
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro henrique Maciel Honorato
Pedro Pinho do Prado Teixeira
Pedro Rapôso Ciarlini
Pedro Santos
Pedro Xavier Borges
Pedro Yoshida de Souza
Peregrino Wernek

R

Rafael da Cruz Martins
Rafael Farias Maia
Rafael Veiga
Ramon Bezerra
Regis Farias
Renan Pereira Gerber
Renato de Castro Pereira
Rennan Samir
Ricael Chiquetti
Ricardo Pereira
Rogério Zicatti
Ricardo Pereira Ramalho
Robson Donizete Rodrigues
Rodolfo Rockenbach
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Charles O. Cardoso
Rodrigo De Lima González
Rodrigo Moreira Clares de Souza
Rosana Cristina dos Santos Souza de Moraes
Rosane Gruber
Rudy Ribeiro

S

Sagen Editora
Sérgio Augusto Mineiro
Sérgio J. Sousa
Sidney Andrade
Simone Rolim De Moura
Stefan Plínio da Costa

T

Thiago Lefundes Rocha
Thiago SIlva Jezini
Thiago Tavares
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Jedson
Tiago Mattos
Tiago Piai

V

Valmir Matias dos Santos
Vanderson Ronaldo Teixeira
Vanessa Serrato e Silva
Victor A. Kichler Ferreira
Victor Hugo de Moura
Victor Peixoto Pereira
Vinícius Arena Cupolillo
Vitor Mendes Demarchi

Ulisses Santos

W

Wagner Lague
Wellington Serafim Batiston
Wemerson Azeredo
Wesley Ricardo de Agostino
William Sauer
Wislom Diogo Almeida

Yohan Furlan de Faria



NOME ______ CLASSE ______ NÍVEL ___

ÂNCORA ______

ATRIBUTOS

FORÇA

+1 +1 +1 +1 +1

RAPIDEZ

+1 +1 +1 +1 +1

SAGACIDADE

+1 +1 +1 +1 +1

CARISMA

+1 +1 +1 +1 +1

PERÍCIAS

ARMAS ______
ARCOS ______
ATLETISMO ______
CORDAS ______
ENGANAR ______
FURTIVIDADE ______
HISTÓRIA ______
MÚSICA ______
OFÍCIO ______
PERCEPÇÃO ______
SOBREVIVÊNCIA ______

DEFESA	ESTILO	DANO

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA

ITENS

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______
6. ______
7. ______
8. ______
9. ______
10. ______ OURO

ATRAVÉS DAS TREVAS

MAGIAS

COMPONENTES
PALAVRAS MÁGICAS
EFEITOS DESCRITIVO BREVE:

COMPONENTES
PALAVRAS MÁGICAS
DESCRITIVO BREVE: EFEITOS

COMPONENTES
PALAVRAS MÁGICAS
EFEITOS DESCRITIVO BREVE:

COMPONENTES
PALAVRAS MÁGICAS
DESCRITIVO BREVE: EFEITOS

COMPONENTES
PALAVRAS MÁGICAS
EFEITOS DESCRITIVO BREVE:

MAGIAS

